GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
2014.4
Vol.
54

游戏人



DVD热点推荐
虚幻核心
虚幻引擎 4 面面观

卷首特稿
美丽新世界
次世代游戏开发蓝图

名人堂
梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第五章

斑斓之书
丧尸末世的LIFESTYLE（下）平民篇

游戏剧场
灭世之花的歌谣
《龙背上的骑兵 3》短篇小说（三）

传世之书
“脑后插管”进行时
Oculus Rift 所引发的虚拟现实革命

周游列闻
游戏直播
正在崛起的在线视频主力军

全球最大游戏论坛背后的故事

IGN秘史
全球第一游戏门户兴衰史

谱写现代战争与泰坦之音

东欧“潜行者”
乌克兰的GSC游戏世界

《游戏机实用技术》隆重呈献
《初音未来 歌姬计划 F2》视频黄金眼!





请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/JX0tTymzDkk

《JUMP 全明星大乱斗》燃爆超杀 Live Show
尽在《游戏机实用技术》频道!



请访问以下地址或使用二维码进行观赏
http://www.tudou.com/programs/view/3AGgnsEVfuc/

卷首





亲密战友

上段阵子请了年假，和女友外出旅行。由于路途并不算短，在车上我们有近五个小时的闲暇时间空出来。而我与她很默契地拿出了 3DS，继续刷起了《怪物猎人 4》。她说有一套《海贼王》的装备很想要，我们就开始了征战之旅。严格来说，她的游戏技术并不算好，但是两个人完成同一个目标，这是非常好的交流方式。于是在车上的这段时间内，过得相当惬意。

游戏和生活，是几乎每一个玩家都会遇到的问题，而这个问题，其实对于杂志编辑来说更甚，像是稀饭曾经饱受女友"要游戏还是要我？"这个问题的困扰。我曾经问过女朋友，为什么不像其他女生那样，对于男友玩游戏很反感。她是这么回答的："所以说啊，你们这些男的，就不知道女生的心思。你以为那些女生反感的是游戏么？那只是表面！其实她们是在吃游戏的醋。你说一个男生，整天不搭理或者是在敷衍女友，反而把大部分精力投入游戏中。换作是你，你女友整天盯着韩剧看，把你当作透明的，你能接受吗？但是你就不会啊，你忙完工作不是会第一时间陪我嘛？因为你尊重我，所以我也想去试试你热衷的游戏，和你一起体验！"我笑着反驳她："好，那我以后就沉迷游戏，不理你了，看你怎么办！？""那简单！现在我可掌握你喜欢玩什么游戏了，我就苦练技术，你去到哪儿我就追杀到哪！看你还玩不玩！"

听完她的话，我对于以前一直困惑的问题感到释然了。由于负责《小编与上帝》栏目，有不少男性玩家会来信和我交流，而当中占比很大一部分的，就是疑惑为什么家人不支持自己玩游戏。男性和女性的思维是不同的，男性思维偏理性："我不是和你说得很明白了么？为什么你还不懂？整天唠唠叨叨的太烦了！"女性思维偏感性："我需要感受到你重视我！而不是一味地沉浸在游戏当中。"双方各以自己的角度去揣测对方的想法，男性自然会得出女性不可理喻，女性会得出男性不顾自己，甚至上升到没有责任心的结论了。

这是不是不可调和的矛盾？肯定不是。游戏和日常的生活是需要平衡的。我们热爱游戏，想让我们放弃游戏是不可能的，但是在游戏的同时，照顾好身边人的情绪非常重要，毕竟游戏之余我们还有自己的生活。陪陪家人之后再进行游戏，对家人的爱好表示理解，我想她们也会对我们自己打游戏这件事表示支持。等到她们好奇地问我们这是什么游戏的时候，我们的机会就来了。别不耐烦，浅显地告诉家人这款游戏的魅力，让家人试试简单易上手的游戏，给她们以充足的耐心，说不定以后就会多出一个亲密战友哦！

时雨
2014.4.4

游戏 · 人 第 54 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：劳小芸

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏 · 人》，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS





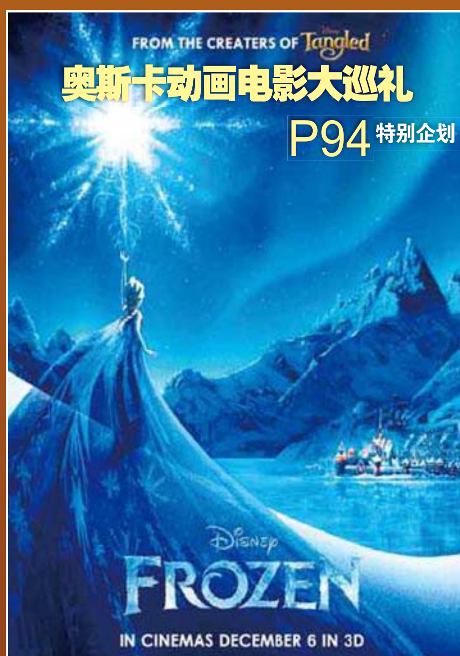
美丽新世界
次世代游戏开发蓝图
卷首特稿 P3
GDC

游戏风采



影漫世界





同人剧场
P47
文化漫谈
黑名单再临
《分裂细胞 黑名单》同人小说










美丽新世界
——次世代游戏开发蓝图

文 周行文 编 初心者 美编 NINA

在旧时代里，科幻作家们无数次幻想并描绘未来的图景：能深入海洋的船只，无人驾驶的飞机，超薄的半透明卷曲显示屏，互动性极强的电子游戏，让人炫目的光影特效，虚拟实境……随着时间的推移，那些场面和细节很多最终成为现实，甚至是生活中不可或缺的一部分。比如触摸屏的应用，使电子设备的操作变得极其简单易上手，而传统的电子游戏也正在被体感技术所改变。

电子游戏诞生于最近几十年，随着科技的飞速发展，其进化也是神速惊人。曾经以为只有在科幻电影里才能出现的虚拟实境（VR）和增强实境（AR），如今都已是随处可见的成熟产品，而如何进一步发掘拓展这些功能，已经成为目前游戏厂商们亟待研究的课题。

我们目睹了从传统的点阵画面到精致的2D卷轴类游戏，及至伪3D和真3D，再到如今的各种画面渲染风格的起源和衍生，但实际上对于电子游戏来说，最大的改变其实并非画面光影效果和音乐音效之类，而是游戏的形式和场合，以及针对的人群。

电子游戏改变世界

从只局限于技术宅到所有人都能乐在其中，从PC端到风靡世界的专用电视游戏机，从掌机到手机，从专门的游戏客户端到网页游戏。从坐在客厅里玩，到随时随地用任何设备玩同一个游戏。游戏产业的进化速度超过任何人的想象，就像电视从CRT到自发光LED的4K分辨率只用了短短十年不到的时间一样，“电子游戏”由从属于一个需要特定设备范畴的专有名词到走进每个人的生活里，也只用了短短几年的时间。

当妹子们都在讨论《植物大战僵尸》的土豆地雷和坚果墙到底谁更萌的时候；当《愤怒的小鸟》正版授权商标在全世界遍地开花，《小鳄鱼爱洗澡》成为每个人手机上的标配的时候；当所有的电影都必须配以一款同名游戏作为周边的时候……作为一名曾经资深或自诩资深的玩家，不难发现这个世界已经被娱乐改变得如此彻底深入。以至于曾经遮遮掩掩的话题早已遍地泛滥，幻想和欢乐的光芒从未如此广阔地照耀在每个人的身上。

是的，这个世界改变了电子游戏，电子游戏也同样改变着世界。很多人知道了E3和东京游戏展，知道了微软的DirectX 10和11的区别，知道了世界上有一款游戏机叫PS4，也知道了在SONY自家的液晶电视上可以直接识别PS系列的主机。与此同时很多玩家也必须接受更多休闲游戏的大量涌现，更廉价的开发导致的良莠不齐的作品质量。许多年轻人以做出一款一鸣惊人的游戏为己任而创业，无数人投身于游戏行业，期望能够从中得益……

电子游戏的影响力从未如此广大，它的前途也从未如此多变而具有可塑性。

在这种情况下再来看如今的GDC——世界游戏开发者大会，它的重要性已经不亚于苹果的WWDC或是微软的Microsoft Build。对于游戏界的玩家和制作人来说，乃至于对整个电子行业来说，GDC决定未来，也缅怀过去。

比起E3和科隆游戏展而言，GDC更专业，也更触及灵魂。无论是玩家的灵魂，还是游戏制作者的灵魂。

这些触碰，决定了新时代乃至新世界的方向。

游戏开发者的大派对



GDC 全 称 是 Game Developers Conference，最初原名是电子游戏开发者大会（Computer Game Developers Conference），后来精简成游戏开发者大会。顾名思义，它自然是提供给游戏开发者们交流、展示与讨论技术的专业性质的会议。其内容包括了展览、会议和颁奖活动，以及技术、文化等领域的交流等等。

看起来像是个欢乐的大派对是吗？

事实上，GDC 最开始在 1980 年代的确是一个相当于私人聚会性质的存在。1950 年代出生的游戏设计师克里斯·克劳福德在自家召集了不到三十人开了这么个聚会。当时探讨的问题基本上也仅限于游戏制作上的一些技术问题，内容相对专业。但随着时间的推移，不仅 GDC 这个聚会本身的号召力和凝聚力在增加，游戏产业本身的蓬勃发展也为其带来新的活力。当参与人数超过五百人之后，GDC 注定已经不再是一个简单聚会性质的开发者联谊活动，而渐渐成为了全世界最有影响力的游戏开发者盛会之一。

时至今日，世界各地都有自己本地范围的游戏开发者大会，但无一例外都没有 GDC 本身号召力强大。如今这个会议的年入场人数已经超过 2 万 4 千人次，而它所带来的影响力更是不可忽视。无论是大牌的游戏厂商还是独立游戏制作人们都在这里欢聚一堂，分享经验，互诉苦衷，探讨进取之路，总结陈腐弊端。GDC 所涵盖的范围也已经不再只是游戏开发这一层面，它还同时兼顾了商业领域的销售和管理等内容。

此外还有大量的游戏迷们前往 GDC 的会址膜拜，并试图获得新鲜资讯。世界各国的游戏媒体工作者们也把这里当成是 E3 的前哨战，前来搜集资讯。

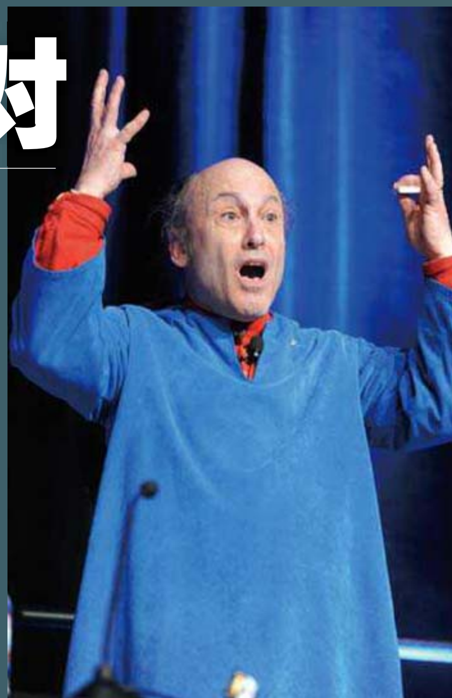
GDC 的半开放式形式非但没有让这个会议变得衰弱，反倒增强了它的活力。大会的主要议题包括以下几个内容。

开发者交流——其中涵盖了游戏设计、游戏制作、程序开发和商务管理等。

座谈峰会——讨论游戏产业最近的一些热点和趋势，譬如社交网络游戏、独立游戏人才扶持、移动互联网对游戏的影响等。

主机厂商主题讲演——基本上这个就交给索尼、任天堂和微软了，这些厂商会发布一些资讯，主要是展示其新产品和新技术。这部分是最受媒体欢迎的内容。

对于大多数人来说，GDC 可能只是了解最



▲游戏设计师克里斯·克劳福德（Chris Crawford）。

新游戏业界动态的平台之一，它展示了新技术，新的游戏预告片，或者新的游戏项目。但对于真正更加热爱游戏的人来说，他们希望从 GDC 里寻找到游戏产业的方向——或坚定自己的信念，或解除自己的迷惑。

这些答案未必在 GDC 中能够一下子全都获得，但它总算是给了大家一个探讨的平台。

也许这才是 GDC 被那么多游戏开发者们热烈拥戴的重要原因之一，而不是它能为开发商投放多少广告。

畅想增强实境

对于业界大佬们来说，最关心的当然还是游戏产业的趋势。一个时代醒来，必然有一些人要老去。随着互联网时代的发展和智能手机的兴起，受到冲击的传统行业越来越多，甚至连柯达这种曾经辉煌到了顶点的公司都不能幸免。作为每一次主机战争都必然会使业界重新洗牌的游戏界来说，其危机意识就更强烈了。

自从 2005 年之后，几乎所有游戏公司都在研究同一个议题——“下一代主机上，我们要给玩家们什么新的体验？”



任天堂是这个议题的忠实执行者，在 NGC 时代战况依然不利的情况下，它另辟蹊径地打出了体感牌，并造成了相当大的轰动。完全崭新的体验让人瞬间有一种被征服感，当年的 E3 因为任天堂一家火爆，导致了微软和索尼的不满，乃至于 E3 因此缩减规模甚至停办了两届。随后由于群众呼声太高，索尼和微软也同时启动了自家的体感项目，E3 的辉煌才得以延续。

体感游戏让玩家进入了一个新时代，而微软更是让体感进化成了科幻电影中所描绘的那种隔空操作。这一切对于当年的玩家来说无疑是兴奋而充满新鲜感的，但很多玩家拿到 Wii 之后几个月就不再有新鲜感。问题出在人本身的惰性和体感游戏的可塑性，在它们的局限下，体感即便充满了魅力，也只能越来越多地被证明其依然不能主导游戏操作的潮流。

另一方面，单纯地堆积机能也已经被证明了无法真正让玩家持续满足下去。在硬件机能不再是主要瓶颈的今天，游戏机性能的大幅度提升已经不足以让玩家惊奇。以电脑游戏为例，很多游戏画面的极限分辨率已经接近 3K 甚至更高，其画面表现力的进化余地已经相当有限。如果不能提供一种全新的体验给玩家，那么大家又要回到以前老生常谈的话题上来——专门的电视游戏机还有存在的必要吗？

曾经在 Wii 上大获成功，但最终又首先失去了次世代竞争资格的任天堂曾经给出了他们自己的答卷。3DS 为了继承 NDS 家族的优良血统，必须依然以双屏形式出现。为了增加玩家的新鲜体验感，3DS 最终选择了裸眼 3D 这条以前也曾经有人走过，但并未成功的路。



事实上在任天堂之前曾经有不少公司尝试过裸眼 3D，其中最著名的公司基本上都集中在智能手机领域，但从未成功过。任天堂选择让其掌机依然走异质路线而不是堆叠机能，最终在智能手机疯狂吞噬掌机市场的情况下获得了成功。

3DS 的成功拥有很多理由，譬如 NDS 时代累积的大量用户群和游戏向下兼容，譬如任天堂

自己作为软件商的实力几乎可以问鼎全球第一。但毫无疑问带给玩家另外一种新奇体验也是非常重要的，索尼公司同时期推出的新一代掌机PSV拥有更强大的机能，更绚丽的画面和更好的显示屏。其OLED屏幕堪称有史以来掌机中的最佳屏幕，却依然在掌机战争中落了下风。对此不少游戏开发者们坦言，虽然PSV拥有全面进化的更高性能，却不能带给掌机玩家任何堪称新鲜的体验。仅凭这一点，PSV已经失去了吸引很多玩家目光的理由。

回顾最近几年的游戏开发历史，触摸、体感、裸眼3D甚至是声控都已经被实现，这些新体验有的成功有的失败。任天堂在3DS获得肯定之后，又试图用游戏机取代平板电脑却遭惨败，但3DS对于增强实境的尝试却出人意料地成为了许多游戏厂商研究的课题。3DS以AR卡片的形式展现了增强实境的独特魅力，尤其是随身增强实境的魅力。

事实上，增强实境的游戏在PS3和Xbox360上都有不少，譬如最初用Kinect演示的那款著名的小老虎软件，或是以Eye Toy为蓝本的卡牌对战游戏《审判之眼》。将幻想世界和现实融合的感觉让玩家觉得新奇，但家用游戏机本身无法随时游玩的特点又让增强实境的游戏有太大的局限性。一直到最近两年，随着Google Glass的横空出世，增强实境的话题再一次成为人们眼中的焦点。

手机摄像头的广泛应用，谷歌地图上容易获取的卫星图片，以及可穿戴设备的商业化进程加快，都是增强实境崛起的重要原因。

是的，增强实境备受关注的另外一点就是它具有广泛的商业价值。就像随处可见的二维码一样，当可识别的AR标志越来越多之后，也许用户们随时可以通过特殊的“眼睛”获得从未有过的视觉体验，看待这个世界的目光也会和以前不同。那些巨大的霓虹灯广告可能会被一个小小的



符号，或是一小串数字编码所代替。当透过增强实境的程序打望这个世界的时候，也许街角里就会冒出让玩家射击的敌人，也许空中条幅上的一连串数字会在增强实境的视觉效果中幻化成带着公司logo的巨龙。在增强实境的世界里一切皆有可能，而这一切仅仅需要玩家拿起摄像头或是戴上眼镜，就能改变看待这个世界的方式。

这是一种让人期待的改变，至少它能让这个现实的世界变得更接近幻想一点。

虚拟实境的突破口



GDC2014结束大约四天之后，美国方面传来了让人惊讶的消息：Facebook以20亿美元的价格收购Oculus VR公司，其中现金约4亿美元，股票约16亿美元。Facebook在完成并购之后可能还会因为本次收购的特殊性，以及公司的一些新成就而另外支付3亿美元的收购资金。

很多人看到这条科技新闻都要问：“Oculus VR公司是干什么的，它凭什么值这么多钱？”

如果把时间往更早一些时候回拨，关注海外科技资讯的玩家可能会发现，这家名为Oculus VR的公司曾经在著名众筹网站Kickstarter上有过一个筹款项目。当时该项目没有详细的产品介绍，只有一个让人充满期待的5分钟宣传短片。

这个短片展示了一种头盔技术，不同于增强实境，被命名为Oculus Rift的产品是一款浸入式的3D虚拟实境头盔。

是的，没错，就跟以前科幻小说里所描绘的那样，浸入式、全3D、虚拟实境，光是听到这些关键词，一些游戏玩家已经开始坐不住了。这种曾经在过去二十多年里不断进化的显示方式终于有了新的突破，而改变它的关键在于一个大家以前从未注意的领域。

头戴式显示器从1990年代起就已经有非常廉价且效果也不错的民用版本，当时的索尼等公司都有其主力产品。不过那时候的头戴式显示器笨重，看起来感觉也不过是拉伸过的普通CRT电视画面而已。后来随着电脑游戏的不断发展，头戴式显示器开始变得轻盈好用，而且产品也不断更新换代。曾经一度有人认为电脑平台的主视角射击游戏最适合这种头戴式显示器，当然最终事实给了这些天真的人们沉重的一击。

任天堂也曾经开发过类似的游戏主机，就是大名鼎鼎的VB。这款超越时代的主机最终惨淡收场，这跟当时的技术实力有关，当然更与设计理念有关。如今当3D显示等问题已经不再困扰开发者的时候，大家终于意识到了对于这种虚拟实境的产品来说什么才是最重要的。



▲任天堂的超前概念结晶Virtual Boy可以说是不折不扣的黑历史，这款主机的失败甚至至今其设计者，即设计了Gameboy等知名产品的横井军平离开了任天堂。

不是成像效果，不是头盔重量，也不是佩戴的舒适度。

是一个以前从未有人想过，但对于体验者来说却非常重要的问题——运动捕捉。

这似乎是存在于所有体感设备中的最大问题，譬如Wii和PS Move在人的手中就会不停抖动，而Kinect则会完整记录使用者各种下意识的不规则小动作。

头戴显示器的问题也出在这里，人会不自觉地晃动头部，习惯性地转头、低头。这些动作如果都需要重新调整一次姿势，那么这款产品的用户体验将无从谈起。

Oculus Rift的革命性突破就在这一点上，它基本解决了头戴式设备的运动捕捉问题。

从技术角度来说，Oculus Rift的解决方案其实很简单，它利用的都是已有的且不昂贵的技术。简而言之，它只是利用陀螺仪辅以加速计集成芯片来计算角度变化信息，并配合电子罗盘锁定使用者的水平朝向，进而达到让画面和人头部的自然动作配合的效果。

当然这只是基本的结构原理，其中的测算方法和实际表现都是经过了大量实践得出的最佳效果。在Oculus Rift的试用版中，游戏体验已经全面超越了以前那种头戴显示器的大尺寸屏幕感觉，真正让玩家找到了进入某个世界的兴奋感。

相比起传统的头戴显示器，虚拟实境需要解决的两点问题无非是全方位的环绕显示效果和3D视觉特效。在运动捕捉的大前提下，这两点已经被现代科技完美解决了。因此时至今日，被人们幻想了很多年的虚拟实境设备才算是真正进入了普通用户的视野。

而对于众多游戏厂商来说，浸入式的游戏体验相比以往各种用户体验的改良更成熟，也更容易契合现有的游戏产品。它意味着可以让玩家进入到曾经隔绝着一个屏幕的虚拟世界。正如无数科幻小说和科幻电影里所描绘的那样——当人们戴上头盔，一个彻底不同于自己往日生活所处的新天地由此展开。充满魅力的全新体验必将带来更多商机，甚至重新定义电子游戏。这些新机遇也将重新改写当前的游戏产业结构，因此Facebook选择在这种关键时刻出手收购浸入式头盔的厂商，其拓展游戏市场的决心显露无遗。

与此同时，索尼像是跟对手约好了一样，在GDC发布了自家的虚拟实境产品Project Morpheus，这款产品以PS4的强大机能为核心，加上全新一代的Eye Toys摄像头，已经一次性

完美解决了很多浸入式体验中“角色应该如何操作行走”的难题。玩家的全身动作由摄像头捕捉并分析反馈，游戏中的景色则由虚拟实境头盔来表现。相对而言索尼的虚拟实境技术更成熟稳重，也更注重多层次互动。在GDC2014上做出的演示中，索尼专门强调了深层音响效果的搜集与录制。按照以往历代主机的商业策略，索尼这一次无疑是把推广虚拟实境的宝押在了核心主机PS4身上，就像当年的PS2肩负DVD普及使命，PS3为蓝光开路一样。

索尼在这次虚拟实境头盔的发布之前，曾有十几年的头盔显示器制作经验。在进入新世纪之后，尤其是最近几年，索尼的技术储备大不如前。如今闻名于世的HMZ系列头盔显示器，其



基础技术来源于日本庆应大学研发小组。作为最近几年销量最好的同类型产品之一，HMZ系列一直受到诟病的主要原因就是佩戴不够舒适。当然这也是市面上几乎所有的头戴式显示器的主要问题。而这一次推出的新品终于在轻薄和佩戴体验上达到了让人满意的程度，只不过其售价预计依旧会让人难免心生敬畏。

总体而言，整个业界对未来一年中的虚拟实境技术发展抱有更大的期望和信心。在一片议论声中，Facebook的强势收购引起了相当剧烈的业界震荡。作为对抗Google公司的主要应对策略之一，这次收购吸引过来的目光不只是那些羡慕和惊叹的创业者们。还有更多投资者看到了虚拟实境的美好未来，这种近似于创造一个世界的成就感在激励着开发者们，也在召唤着更多的人成为开发者。

触手可及的引擎授权

如果评选改变游戏历史进程的著名游戏软件，除了那个划时代的经典《PONG》之外，那么近年在所有平台上都火爆到让人望尘莫及的《我的世界》则可以名列前三了。

《我的世界》是一款发售于2009年的自制沙盘游戏。游戏内容是建造一个属于你自己风格的世界，当中的一砖一瓦、一草一木，都需要玩家自己决定位置和朝向。这个游戏一经推出就大受欢迎，从游戏风格来看，与其说是玩游戏，不如说更像是乐高积木爱好者的肆意狂欢。

谁也无法否认，《我的世界》的魅力就在于创造属于自己的独一无二的世界。在这里一切有可能，一切都能利用。游戏中的高低地形差简陋至极，最终却会变化成绚烂的、令人意想不到的图案。可以说，在这个基本算是无限扩展的世界里，玩家用他们的上帝之手创造了很多奇迹。

在这之前，类似于《我的世界》这样集世界编辑器和分享模式于一体的游戏并不少见。曾经较为著名的PS系列游戏《小小大星球》严格来说也算是同类。只不过那个简单的关卡编辑器犯了一个相当严重的错误，它无法满足玩家们对个性的极限追求。

《我的世界》能在众多游戏中脱颖而出，正是因为在《我的世界》中愿意体现自我价值的玩家总是“想要跟人表达点什么”，而这个乐高玩具一样的游戏正好给了他们这个机会。

很多玩家都有制作游戏的梦想，然而这个梦的门槛显然过高，想要真正成为其中一员不仅需要丰富的理论知识，强大的硬件设备，而且还要有一套至少看得过去的游戏开发引擎。

游戏开发引擎对当今的玩家来说也许并不陌生。业界大名鼎鼎的虚幻引擎，也就是Epic公司的龙头产品Unreal系列是应用最广泛，也是目前为止最成功的商业游戏引擎。虚幻引擎的授权费大约为四十万到五十万美元，这价格简直是现在许多游戏创业项目能拉到的投资极限了。最初只有大型商业公司会使用虚幻引擎，后来随着市场化节奏的加快，Epic对小型公司采取了低价并加上游戏分成的策略。当然这个低价到底有多低也有待商榷，因为据称最低也要3万多美元，另外还得加上游戏销售利润的分成。

听上去很残酷是不是？

但随着智能手机和平板电脑平台的开放，越来越多的小型游戏创业者们涌入了这个领域。当游戏制作已经不再是大公司独占的商业游戏之时，更多对廉价引擎的需求催生了相当多的神器产品。譬如以大家熟悉的《神庙逃亡》游戏为例，这款游戏的引擎授权费非常廉价，大约只需要2000美元。当然这个开发套件是针对某一款游戏，也相对粗糙。但这并不能阻止很多廉价引擎在这个游戏数量极大爆发的年代里不断冲击原有的市场格局——毕竟需要廉价授权的开发者们已经越来越多了，而这些人绝对不会付出几十万美元，只为了得到一个游戏引擎。

那些曾经对游戏产业有着真正强悍控制力的业界大佬们，在经过了差不多两年的沉默之后，终于在GDC2014上发出了自己的声音。随着游戏开发门槛越来越低，游戏引擎两大巨头Epic和Crytek分别发布了自己的计划。

面对中小型开发者，两家公司打出了差不多等于是“亲，随便来玩”的价格，引起了业界震动。

Epic的虚幻引擎宣布提供每月19美元加上5%游戏收入分成的Unreal授权方式，并开放全部C++源代码。而Crytek则宣布提供每月9.9美元的CryEngine授权方式。

这两家公司的拳头作品相信大家都很熟悉了，Unreal引擎的演示作品《战争机器》曾是微软Xbox360平台最好的FPS游戏之一，引起了巨大轰动，而且画面多年不过时。CryEngine的主打作品《孤岛危机》系列则被称为“显卡危机”，其细腻真实的画面堪称电脑游戏的最高水准之一。

相对于这两家最广为人知的公司，另外一家原本就主打廉价引擎的Unity Technologies公司则在不声不响中早已完成了对手机和平板电脑平台的占领，这一次宣布廉价开发引擎自然也少不了Unity的事，它同样宣布了月租费75美元的Unity Pro版，给移动游戏平台端的开发者们带来福音。

面对越来越多的开发者们涌向移动平台和PC端的局面，游戏引擎的廉价套餐对游戏产业的继续繁荣一定会产生深远影响。哪怕是在数量上依然有绝大多数游戏可能会被遗忘，甚至斥为垃圾，但热闹的时代正需要这样亲切的方式引导更多人加入。

这是游戏产业走向更繁荣的时代的必由之路。



■利用《我的世界》创造的迷人世界。

献给游戏灵魂的塑造者

智能平台一直是最近两年游戏开发者大会上不能缺少的话题之一。哪怕它已经不再那么新鲜，却开始渐渐成为了不得不谈及的主题。

移动智能手机市场比起掌机市场更容易侵入人们的生活，无论是“碎片时间”概念的运用，还是通过社交方式将人们牢牢掌握在游戏中。当游戏遇到了可以方便联网的移动智能平台之后，它似乎将传统掌机的所有优势都抢占过来，集万千宠爱于一身，除了操作……

智能手机和平板电脑操作方式上的先天不足，注定了它们必然会在某些游戏类型上缺乏精品。但对于更多的人群来说，这样的平台和游戏体验已经足够了。

随着物联网概念的兴起，智能平台的前景显得无限广阔，目前仅在手机和平板电脑上风靡的那些游戏，将来还可能会出现在可穿戴设备以及智能家电上。这些都是带给游戏开发者的新挑战。而随着数据互通的便利性增加，越来越多平台融合也已经是行业内关注的重点之一。

诚如当年索尼提出的概念那样，将游戏分为主要游戏和便携游戏两个部分，一部分交给游戏主机，一部分交给智能手机或平板。玩家可以通过数据互通来实现随时都能玩到游戏的愿望，也可以通过便携游戏影响主要游戏的流程。

对于广大的中小型游戏开发者来说，独立游戏的平台从未如此广阔。手机平台对游戏的创意要求较高，但对制作的精良程度要求则没那么高，它更强调单独的功能性，并凸显某种乐趣。

游戏需要有趣，如果愿意这样看待现在的移动平台开发热潮，倒是可以说游戏开发者们回到了最初的原点。

从简单的游戏乐趣到画面剧情都惊人的大作时代，再回到现在这个需要简单乐趣的年代，仿佛经历了一个轮回一般。

越来越多的移动平台开发者们更愿意探讨的是，如何在当今的免费模式下获得多数用户的认同。虽然不能达到当年游戏创意爆发年代的盛况，但这一幕已经是大家所能想到的最好情况了。

对于参与游戏开发者大会的很多游戏制作人来说，他们更关注的是同行的意见和讨论，毕竟只有互相参考并印证才会推动整个产业进步。玩家如食客，考虑的是什么样的菜式好吃，而开发者则是厨子，互相询问怎样才能做出美味的菜肴。一直以来日式游戏和欧美游戏剧情哪一方更高一筹的争论从未停止过，而这一次 GDC2014 中，拳头公司的首席剧情制作人 Tom Abernathy 和微软游戏工作室的首席设计师 Richard Rouse III，两人发表了长达 25 分钟的演讲。这次讲演阐述了一个不算那么独特但很犀利的观点。

“游戏剧情不重要，塑造让人印象深刻的角色更重要。”

反观最近几年的成功例子，这个说法虽然略显偏激，却的确有些道理。

谁还记得育碧曾经风靡一时的疯兔系列到底说了一个什么故事？但那只拿着马桶撅子，笑容猥琐的疯兔一定不会有人忘记。

马里奥 RPG 的各种细节让人捧腹，剧情也流畅无比，但大家似乎更容易记得那个满脸恶劣笑容，走路带风，做事风格凶残又不要脸的瓦里奥。

《COD》中能让人记得的场面多半来自电影，具体剧情反倒有些模糊了，而诸如 Ghost 和普莱斯上尉这样的角色却永远留在了玩家心中。

“《质量效应》系列”的剧情虽然为人称道，但更多的人会记得那个是否要和外星美女谈恋爱的细节。

如此种种例子，不胜繁举。

对此，Tom Abernathy 说出了自己的观点——游戏设计者们大可少设计一些繁复的剧情，而把更多心思花在让玩家印象深刻的角色身上。这一观点得到了不少人的支持。

相对于 Tom Abernathy 的讲演，“《恶魔城》系列”前制作人五十岚孝司则发表了关于 2D 动作游戏的主题讲演，分享了自己如何成功制作出《恶魔城 月下夜想曲》的经验。

五十岚孝司前段时间刚刚离开 Konami 公司，组建了自己的工作室。此次前往 GDC2014 做主题讲演，一方面是为自己制作“《恶魔城》系列”做一个生涯总结，另一方面则是希望探讨 2D 动作游戏的未来。对公司将“《恶魔城》系列”3D 化并不认同的他讲述了《月下夜想曲》之前考虑过的种种问题，以及为游戏带来改变后的一些想法。整个“《恶魔城》系列”从《月下夜想曲》开始走向了 ARPG 之路，随后又开始逐渐回归硬派。如今该系列已经成为近似于《战神》般的存在，这位曾经的金牌制作人大概也只有长叹一声，并继续执着于自己的 2D 动作游戏之路了。

除了主题演讲，GDC 的颁奖环节也值得关注。国内玩家广为熟知的《英雄联盟》，也就是俗称“LOL”的母公司 Riot 的两位创始人获得了本年度的先锋奖。该奖项一般会颁给对某个游戏领域具有推动作用的杰出贡献者们，得益于《英雄联盟》在全球的影响力以及对电竞事业的推动，组委会决定将这个奖项颁给 Riot 的董事长 Marc Merrill 和 CEO Brandon Beck。

至于很多玩家关心的年度大奖，自然毫无疑问地落在了《最后生还者》手中。今年有很多奖项都在《最后生还者》和《生化奇兵 无限》之间相互争夺。这两款游戏都有一个共同的特点：制作时间长，文艺气息浓重，且有着不俗的销量。从这一点上来说，游戏也并非越简单越好。对于玩家和游戏开发者们来说，有内涵而且充满了人文细节的游戏更容易成为他们心中的不朽名作。《生化奇兵 无限》拥有最近十年来差不多最让人惊叹的互动细节，《最后生还者》则在剧本和表演方面几乎达到了同时代所有游戏中的巅峰。这些游戏带来的已经不仅仅是射击、战斗和解谜的乐趣，开发者们用自己的努力来证明电子游戏的确有资格成为第九大艺术。哪怕是在过度商业化的大环境下，坚持艺术追求依然没错，坚持精益求精更是理所当然。

对于很多游戏开发者而言，这样的获奖名单也许更是一种鼓励，鼓励他们也走向这条路。游戏的发展单纯只靠简单的休闲游戏必然不够完整，它还需要更多的探索，更多的追求，以及——更多的人们投身其中。

最后不得不提及一下本年度的 GDC2014 终身成就奖。作为索尼电子娱乐王朝的奠基人，作为 PS 和 PS2 的生父，作为改变了游戏产业格局的人，久多良木健获得了这个奖项。它似乎来得太迟，让人不禁有些感慨。当年那个意气风发的小个子男人如今也已经苍老了许多，时光荏苒正如我们的游戏青春，无法回头，留下的更多是记忆。

结束语

在阿道司·赫胥黎的传世名作，科幻小说《美丽新世界》中，描绘了一个娱乐内容极大丰富的未来世界，并认为这个世界最终将沦陷在这种娱乐的漩涡中。

这并非杞人忧天。人们见异思迁，不再专注于某种乐趣，人们不屑于咬文嚼字，却大谈读图时代，人们来去匆匆，无意中只把时间留给了社交网站……在科技潮流带来的种种便利和娱乐中，人们越来越容易被信息所迷惑，把自己的选择交给网络之后，这种趋势似乎越来越明显。

当然也并非所有人都如此，那些曾经为电子游戏深深痴迷的人们，依然在寻找单纯的快乐之路上前行。在某种快乐中沉浸下来，然后审视自己简单的内心，对玩家们来说似乎并不难。

这就是电子游戏的魔力，它教会了人们如何在美丽的新世界里纯粹地面对自己的内心，告诉自己只需要一点点乐趣，仅此而已。

至于游戏是什么，相信曾经的流行之神迈克尔·杰克逊有一句话能够最完整地诠释它。

“现实太残酷，你要带人们去他们从未去过的地方。”





“脑后插管”进行时 Oculus Rift 所引发的虚拟现实革命

文 十大恶劣天气 编 时雨 美编 NINA

“什么叫‘真’？你怎样给‘真’下定义，如果你说真就是你能看到的东西，你能闻到的气味，你能尝到的味道，那么这个‘真’，就是你大脑在外界信息做出反应时所产生的生物电信号。”

——墨菲斯，《黑客帝国》第一集

今年3月26日，Facebook宣布已经完成对沉浸式游戏虚拟现实设备厂商Oculus VR的20亿美元收购案，“脸书”掌门人马克·扎克伯格在发布会上表示，手机是属于“现在”的平台，而VR则是创造“未来”平台的技术。与此同时，索尼公布了基于PlayStation生态系统的VR应用工程——“墨菲斯计划”（Project Morpheus）。微软亦斥资1.5亿美元从国防部可穿戴式计算机与虚拟现实设备承包商ODG（Osterhout Design Group）公司手中收购81项专利，准备在这一领域奋起直追。电影《黑客帝国》为我们描述的“脑后插管”时代曙光，已经在数字化生活的地平线上显现。

如果从游戏开发技术的发展方向来看，电子游戏发展的最终形态，都是以“脑后插管”——即虚拟现实（VR）为终极目标。人类所接收的外界信息，85%以上要依靠视听觉，其中视觉所占的比例是压倒性的。关于音效的模拟，早在十几年前的多声道时代就已经拥有了完整的解决方案。可以骗过眼睛的视觉效果，对于如今一个个拥有创造“照相写实主义”的强力引擎而言也不再是多么困难的事情，至于让玩家完全脱离游戏控制器这一中间层，进行更高层次交互的体感技术，目前亦基本实现。然而还没有任何一款消费类软件或者是硬件平台在“浸入式体验”这一难题上有所突破，其关键问题，就在于我们依然要通过“屏幕”这个窗口来窥探虚拟世界，从控制与被控制的关系来说，玩家是游戏的直接参与者。但从体验层面上来说，玩家作为一个实体，是被排除在外的。

所谓的“头盔电视”概念，早在上世纪70年代后期就已经被提出。1995年，任天堂的潜水眼镜式游戏机Virtual Boy终于将其变成了现实。此后类似的设备还有很多，它们都没有为VR技术创造任何进步的原因，除了产品自身的缺陷以外，一个至关重要的原因，在于这些VR眼镜仅仅只是把显示设备做成一个可以戴在脑袋上面的工具，把电视屏幕罩在眼前，如同暂时与世隔绝一般，以此来实现身临其境的效果。2012年索尼推出的HMZ-T1已经完全实现了家庭影院的“随身听/看”形态，佩戴该设备的观感，相当于在20米的距离上欣赏750英寸巨幕，双眼近90%的视野都会被显示器投射的画面占据，甚至需要转动眼球才能看清四周局部的细节。除了攻克了一系列VR眼镜的技术缺陷以外，HMZ-T1还初步实现了重量、成本和质量三者之间的平衡。但从本质上来说，HMZ-T1依然仅仅只是一块便携的“屏幕”。

当然，想让VR眼镜成为玩家完全浸入虚拟世界的媒介，这需要软硬层面长期以来的配合，更重要的是需要能够有像当年的iPhone那样完全颠覆受众使用习惯，乃至生活方式的颠覆性产品。Kickstarter项目，融资超过7500万美元，相继得到John Carmark、Gabe Newell、Mark Zuckerberg等业内大佬扶持的虚拟现实设备Oculus Rift，极有可能成为一款开启历史的产品。

硬件

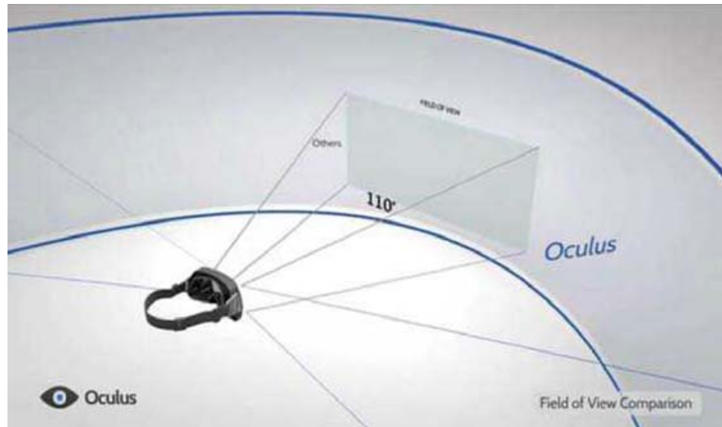
首先，我们需要了解一下Oculus Rift（以下简称OR）究竟是什么？牛顿曾说过：“如果说我比别人看得远些的话，是因为我站在巨人的肩膀上。”任何新生事物都不是凭空出现的，它是已有技术的积累。尤其是在移动互联网时代，创造就是将已有资源围绕用户体验进行再融合的过程。OR的核心依然是一部传统的HMD（head-mounted display）设备，虽然它有两只目镜。但显示系统是一块7寸液晶屏。每个目镜上显示图像分辨率为640×800(4:5比例)，合并呈现1280×800 (16:10)分辨率的3D画面。它的显示技术与传统3D眼镜有着本质的不同，以目前最为成熟的偏光式3D为例，它是先通过将一副图像分割为奇数行和偶数行，配合4/1偏光膜将奇数行和偶数行画面分别以左旋圆偏振光和右旋圆偏振光进行透射，然后通过3D眼镜两只不同偏振旋转方向的偏光镜片合并显示出立体效果。

OR的有效分辨率之所以可以把两只目镜中的画面直接相加，是因为它们所呈现的画面直接用于模拟我们肉眼的视觉效应——在原来一个像素点的面积上，我们双眼实际上看到了两个像素的信息（确切地说，是两个眼睛分别在同一个像素位置看到了两个不同的色彩），它们通过我们的视觉系统对其进行了处理，从而让我们对物体产生了立体感。而如果是传统的2D内容，



▲卡马克头戴的，正是OR的第一代原型机。

则实际分辨率仍然是600×800，因此OR设备并不适合观赏纯2D电影，它是一种为浸入式游戏体验而生的设备。不过单从技术上来讲，OR的显示原理与HMZ-T1并无本质性的区别，但它毕竟是一件诞生于车库的个人创造，尚未经过市场化的运作，在色彩、色温和多声道的表现均无法和Sony抗衡，在分辨率上更是被已经问世的HMZ-T3完秒，那么OR的优势又在哪里呢？



▲OR拥有接近肉眼的视野，并且可以追踪头部运动。

OR之所以可以成为一件全景浸入式显示设备，即带上之后产生身临其境的3D全景显示效果，关键在于加装的三轴加速计、三轴陀螺仪等运动感知元件，可以追踪玩家头部水平和垂直方向的动作，这彻底改变了头戴显示器的使用方式。无论是IMAX巨幕影院还是HMZ显示器，只能呈现浮雕式3D画面，只能让用户产生画面内的纵深方向效果。而OR所实现的全景3D，是指用户在360度范围内，朝XYZ三轴的任何方向转动头部，都会看到应该看到的视野内容，两者完全不可同日而语。

在呈现真实视场方面，OR同样运用了仿生学原理：肉眼的高分辨率感应区域，与为大脑提供3D空间信息的感应区域，都来自视网膜中心的一部分，视网膜周边区域实际上是低分辨率的。Oculus将液晶面板放置在一个透镜下。使得透镜中间区域的像素集中，而周边则稀疏。这样并不会对人吸收视觉信息营造空间感产生不便，但是却极大地增加了可视区域，使人眼的整个可视区域被画面包围，达到虚拟现实的效果。

通过上文我们不难看出，视野范围和头部追踪，是影响OR体验最为重要的两个关键指标。前者对于头戴式显示设备而言早已不是什么问题，因为智能手机在过去五年时间里为重力感应进行了大量的技术储备。然而对头部动作的识别，绝非玩手游时所简单要求的双手倾斜、摇晃动作做出反馈这么简单，它要求设备能够对玩家头部在由XYZ三轴构成的任何一次微小的3D坐标做出精准识别，显然，民用重力感应技术显然还很难实现这一点。

在OR原型机刚刚诞生的时候，Oculus VR就已经意识到了这一看似微不足道的技术缺陷可能给体验带来灾难性的影响。画面总是比（头部）动作的输入慢上半拍，一不留神就就被“画面以外”的敌人杀死了，这对玩家来说是件无比沮丧的事。但比沮丧更可怕的是眩晕——这也是每一个FPS玩家或多或少，或早或迟都会出现的一个症状。导致恶心感的原因很多，绝大多数玩家都会将其归咎于个人的生理原因，但如果是设备本身的先天不足，那么用户断然也不会接受这种堪称是“花钱买罪受”的产品。OR原型机由于识别延迟所导致的问题，会导致各个感官系统由于接受信息的不同步，让送至神经中枢的运动信号有差异，甚至自相矛盾，最终在1分钟的佩戴时间之类就让一个彪形大汉晕得东倒西歪……

从技术上来讲，零延迟永远都做不到，最危险的并不是发生在100毫秒以上的拖慢，而是在20～40毫秒之间的延迟，后者几乎无从察觉（即便对于开发者而言也是如此），但就是让用户觉得哪里都不对劲。Oculus VR小组在过去两年中的主要工作，就是将该数值突破15毫秒这一“零界点”。为了缩短延迟，他们将从玩家的头部做出动作，到目镜中的画面做出反馈的过程划分为五个阶段（识别头部动作——通过USB线向主机传送信号——游戏引擎将指令传送给图形硬件——处理器绘制对应图像——将图像反馈回OR的目镜），然后在不违背物理定律的前提下来寻找每阶段提速的方法。

随着处理器能力的升级，不少 VR 头戴设备将延迟降低到了 100 毫秒、40 毫秒不等。这样的表现或许不至导致玩家的沮丧感，但也绝不能让人保证舒服。由于 USB 线缆的传输速度是恒定的（尽管只有 1 毫秒），游戏的帧速却不是 OR 设备可以决定的（60 帧 / 秒刷新率的游戏画面传送进 OR 会有 15 毫秒左右的延迟，想缩短一倍就需要提高一倍帧数，这是根本无法实现的），Oculus 小组的主要攻关点，就在于为设备自身的数据处理能力进行提速，比如动作识别阶段。OR 的原型机试用了体感遥控设备厂商 Hillcrest Lab 提供的一套工作频率为 125Hz 的头部动作识别器，在大神 John Carmack 加盟 Oculus VR 小组之后，他认为应该将这一指数调整到 250Hz 以上。但这远远达不到设计需求。目前 OR 所使用的 ART（Adjacent Reality Tracker）系统，由三套分别由三轴陀螺仪、加速度感应器和高精度地磁仪构成，工作频率高达 1000 Hz，这将试作型设备在这一阶段要使用的 15 毫秒降低到了 1 毫秒，在精度上已经大大超越试作型。

为了让最终画面在目镜上的显示尽可能多的降低延迟，小组测试了 OLED 液晶面板，材料的源头可以想象——是从两台三星“盖世 4”手机中拆下来的，毕竟三星从未授权过其他厂商生产。选用 OLED 并非是认为没有更好的替代品，但未来的量产版必须考虑到产能和成本方面的问题，然而即便如此，游戏的延迟依然在 40 毫秒以上。为了能够让图像的显示就好像是我们拿起彩笔在白纸上绘画时那样，动作与图形完全是在同时发生，除了加速硬件通道以外，Oculus VR 小组还试图从软件层面进行优化。我们都知道自己头部的转动头部的运动并不可能突然将速度降至 0，如果想让脑袋转到某个特定位置，就需要从某个点上开始减速。在进行了近三万次的采样之后，Oculus VR 已经找到了预测玩家头部末端动作的方法，从而在玩家停止运动前就将图像送出。虽然软件优化并没有缩短一毫秒的延迟，但却允许玩家以透支方式“提前”看到图像（尽管我们很难察觉到这是软件在作弊），从主观上实现平滑流畅的视觉效果。在今年 1 月研制成功的代号为“水晶湾”（Crystal Cove）的最新原型机上，延迟已经被缩短到了 20 毫秒以下，由于客观条件限制而可能给用户带来的眩晕感，已经被降至到了人类民用科技所能实现的最低点。

开发小记



▲ Palmer Luckey，最有可能改变未来十年电子游戏表现形态，甚至像乔布斯那样改变数字化生活形态的人。

OR 的发明者，同时也是 Oculus VR 创办人与现任总裁 Palmer Luckey 走的是一条标准硅谷英雄的创业之路：19 岁时从南加州大学长滩分校新闻系辍学，一面在本校的创新技术学院担任头戴显示设备工程师，一边在自家车库中用一堆废弃电子元件开始了发明创造，并且在不到四年时间中将这家只有三个员工（包括自己在内）的手工作坊，发展成为了一家累计获得近亿美元投资的创新科技公司，这位青年才俊是最有可能改变未来电子游戏形态的人。

与所有自喻为“骨灰级”的核心游戏迷一样，Palmer Luckey 喜欢搜集和捣鼓中古硬件，但他涉猎的对象并不是各种退役主机，而是头戴式显示设备。从 1994 年雅达利的 Jaguar VR，同年的 Sega VR，1997 年 Vuzix 公司在 CES 展会上推出的 Forte VFX-1 原型机，1997 年索尼的第一代 HMD 设备 Glasstron，到 1998 年飞利浦推出的 SCUBA VR 等等游戏用设备，都已经被他研究了个透。此外他利用“职务之便”，接触过了医用、科研乃至少量的军用型的虚拟现实设备。Palmer Luckey 还是极客论坛“Meant to be Seen ”(MTBS) 与游戏机改装论坛 ModRetro 的版主，一有时间就会在这里与全世界的硬件发烧友们们交流想法。Palmer Luckey 对 HMD 设备的缺陷，比如视场狭窄、过于笨重、人机功效差、欠缺舒适感，成本昂贵等问题了如指掌，即便是这样一个还没有从青春期的叛逆与躁动不安中走出来的“骚年”，对这件占据自己脑海最多的事物亦从未有过“此物必大行于世，自予始为之”的觉悟。因此，Palmer Luckey 最初的构想，仅仅只是为极客同胞们 DIY 一个更具可玩性的增强显示套件。直到更具商业头脑 Brendan Iribe（现任 Oculus VR 首席执行官）和 Mike Antonov（现任软件架构师）加盟创作团队之后，他才意识到“虚拟现实设备”对于那些依赖数字互动娱乐的用户而言，也可以不再是那样“虚拟”。





▲对 VR 最为热衷的一线厂商，莫过于盖胖（Gabe Newell）领导下的雪乐山。

真正将 OR 从属于“一小撮”电子极客们的话题变成 E3 2012 展会上的明星硬件的人，是第一人称射击与 3D 引擎的“教父”——John Carmack。在主持私人火箭公司 Armadillo Aerospace 继续进行“空间竞赛”的同时，



▲代号“水晶湾”的最新原型机，机体外延已经增加了红外线接受点，通过独立的发射装置来完成更加精准的定位。



▲军用全景 VR 设备在上世纪 90 年代就已经出现，但昂贵的制造成本，使得他们很难在消费类电子产品市场得到普及。



▲让飞行员摆脱机身制约，像坐在一个飞行气泡那样观察 360° 范围的F–35头盔标准系统，这样的黑科技自然只有军方才能拥有。

Carmack 也在开展全景 VR 设备的研究，在通过 MTBS 网站了接触到了这样一群志同道合，并且在他们身上看到自己"青葱"岁月影子的小伙子联系之后，他很快就得到了 Palmer Luckey 为其快递的 OR 原型机，尽管它的外壳（注意是外壳，不是产品包装）仅仅只是拿一只鞋盒裁剪、粘贴而成，固定装置是潜水镜用的硅胶松紧带，但 Carmack 在体验之后，依然对这个简陋无比的设备发出了惊叹。他通过个人推特发布了佩戴 OR 时的自拍照，并且配上了这段文字——"这家伙用起来比它看起来还要酷！"



▲小岛秀夫亦对OR产生了浓厚的兴趣。

John Carmack 不仅以个人身份出资支持 OR 项目，而且还帮助小组完善设计。在这位前辈的帮助下，OR 原型机从双目眼镜式变成了眼罩式，并且增加了头盔悬挂系统的辅助机构，让佩戴起来更加舒适，现在它看起来的完成度更好，科技感（确切的说是"科幻感"）更强。此时的 OR 已经装备了高速惯性测量单元（IMU）与 5.56 英寸 LCD 屏，达到了 90 度（水平）、110 度（垂直）的视场，已经与后来的开发版高度接近。

OR 不仅在 E3 2012 展会上获得"最佳外设"奖项，而且引发几大软件厂商的强烈关注。6 月，OR 在 Kickstarter 立项，近 4 小时就募得了 25 万美元的创业资金，36 小时之后已经超过了一百万美圆，活动结束时的众筹资金为 2437429 美元。这笔钱与 Oculus VR 后来从数家风投公司赢得的近亿美元融资相比完全不值一提，但它却帮助 OR 实现了开发过程中的一次重要转型——从一件游戏外设变成一个虚拟现实生态系统的核心平台。到了 E3 2013 的时候，它已经力压两大主机，摘得"最佳硬件"桂冠。

在接下来不到半年时间中，Oculus VR 并没有着手开展自己的量产计划，在先有鸡还是先有蛋的问题上，他们准备先把蛋——也就是售价 300 美元的"开发者套装"（The Oculus developer kit）制造出来，然后交给全球各地对"娱乐向 VR"感兴趣的开发者共同完善。这件价格仅为市售头戴式显示器一半，定位于"来自未来，并且可以让你创造未来"的神器受到了强烈追捧。官方网站于 9 月 26 日将其公开之后，它的预定速度为每分钟 5 台，一百台在半天时间内销售一空。以后凡是有库存，均很快被抢完，让人怀疑是某品牌的国产手机对其成功输出了价值观……

那么作为目前我们惟一可以买到的 VR 产品 Rift SDK1 的实际体验又是如何呢？



▲在与 Oculus 项目接触前，卡马克已经独自研究了很长一段时间的 VR 技术。

开箱

2014 年 3 月 12 日，Oculus VR 公司宣布 Rift SDK1 已经不再接受预定，他们将全力准备接下来的量产型。目前我们只能通过国内的大型电子商务平台来订购本产品（包税价格在 3200 元左右）。OR 开发版的外包装是一个精美的手提箱，颇有太空战机飞行箱的味道，给人的第一感觉是里面装的不是一件玩物，而是一套精密的工具（而它事实上的确是"工具"）。设备主体、



▲接收盒与目镜连接。

视频接收盒、USB 线、HDMI 线、视频转接头、宽幅变压器、擦镜布、三套凸透镜和四只足以应对世界上任何一处使用场景的电源插座转接头，整齐有序的分别摆放在由厚海绵保护的格子中，再强力的国内快递公司暴力分拣方法都丝毫不会造成破坏。这套设备由深圳某工厂代工，在用料和模具还有一定的提升空间，但作为一件尚未进行最终定型的电子产品而言，做工已经相当对得起它的售价。

OR 的连接比较简单，用户需要将主机的 HDMI 或者 DVI 信号连接到 OR 的视频盒，再用两条 USB 线将主机与头戴设备通过盒子进行连接（用于输入头部的动作信号），以及一个用于供电的直流电适配器。作为一件头戴式显示设备，用户最关心的莫过于佩戴的舒适性问题。OR 在这一方面的表现同样令人满意，三种不同厚度的可更换式透镜和目镜周围的柔软材质，可以保证 OR 较好贴合玩家的脸型。目镜周围留有一圈通风孔，但如果在环境温度较高的环境中使用（如夏天不开空调的室内），那么镜片上很快会出现雾气）。头戴设备的重量高达 370 克，在两个小时的时间内并不会让用户觉得脖子酸，但两个小时后，用户几乎都会因为严重的视觉疲劳反应而将其摘除。由于 OR 是贴眼使用，为了让画面输出符合视光学原理，设备还内置了瞳距调节功能。

尽管 OR 的视野非常类似于佩戴一只潜水镜的观看效果，黑边部分将会占去 40%，但戴上 OR 技术小样之后的震撼感，比我们第一次通过红蓝眼镜看到 3D 电影时还要大，因为设备并不是把一块巨幕投射到我们眼前，而是将我们的身





▲手提箱式的产品包装。

体投射进了虚拟现实之中。由于目前开发版单个目镜显示画面的分辨率仅为 640×480，目视过程中的“纱门效应”(Screen Door，由于 LCD 技术元件之间的缝隙非常大，导致图象会产生非常明显的像素化效果）还相当明显。由于这是开发版，目前还没有必要做到单眼 1080p 的分辨率，何况由于是贴眼使用，原始画面又经过了透镜放大，即便真的可以做到单眼 Retina 级清晰度，想完全消除像素点也是不现实的。因此在这个问题上，我们不应该对即将发售的量产版抱有太大期待。因为想获得接近实际 720P 像素的 VR 效果，至少需要 1000ppi 以上的怪兽级面板了。

在玩家们最为关心的“眩晕感”环节，很遗憾的是，尽管 OR 已经基本克服了硬件层面上可能导致眩晕症状产生的不利因素，但对于克服我们自身根深蒂固的生理特点还是无能为力的。晕 3D 的根本原因，在于显示器所呈现的画面让大脑信以为真，导致内耳前庭器将视角与角色的移动误作为各种特定运动状态的刺激。类似于当汽车启动、加减速、刹车、船舶晃动、颠簸，电梯和飞机升降时，眼前的视觉刺激使前庭椭圆囊和球囊的囊斑毛细胞产生形变放电，向中枢传递并感知。最终让我们的身体产生不良反应。而在 OR 所营造的虚拟现实环境之下，这个问题更加突出。由于目前 OR 只能识别和反馈头部的转动，角色身体移动的指令依然需要传统控制器来进行输入。在我们在虚拟世界中的“阿凡达”发生“移动”的时候，大脑会立刻认为身体出现不受控制的漂移。如果说玩转传统的主视角射击游戏需要一副克服晕车、晕船症状的身体，那么想连续佩戴 OR 数小时，摘下眼镜之后还能大吃一餐，就需要宇航员的体质了。

应用体验

目前的原创 VR 游戏应用几乎没有，技术小样长度均在 5 分钟以下。我们通过 Steam 平台或者从官方商店下载 Rift Enabled 的 Demo，主要还是以展示设备特性为主，其中也不乏精品的出现。

过山车（Rift Coaster）

临场感爆棚的技术演示，完全可以用天旋地转来形容，甚至会让你在椅子上产生推背感与失重感的错觉。



▲著名的过山车 Demo，它的催吐能力一点也不亚于真家伙。

行星之旅（Titans of Space）

本应用可以让任何在 IMAX 影院中播放的太空探索题材纪录片看起来像小孩过家家，因为你并不是一个被画面牵着走的观众，而是乘坐一架气泡式飞行器，穿梭于九大行星的星际探险者。而且自己的肩膀、膝盖和躯干部分在低头、侧头姿态下均清晰可见，绝不是地上一团模糊的椭圆形影子。放眼四周望去，你被浩瀚宇宙的壮丽景观彻底征服。遨游其中，我们看到了无限的虚空与未知的恐惧，让我们深感自身的渺小。这段 Demo 的最后，还将带领我们穿越到几十亿年之后，亲眼见证太阳最终的死亡过程。

虚拟 3D 影院（Vr Cinema 3D）

OR 的技术特点并不适合拿来观看 3D 影片，但它却可以提供传统 3D 眼镜所不能给予的体验，在这个名为“虚拟 3D 影院”的 Demo 中，你可以在观众席的任何座位任意走动，选择座位和片源，“家庭影院”不再是一套多声道音箱和大屏电视机，而是让你沉浸于其中的虚拟存在。

极限运动 VR（Making Viewer VR Edition）

该 Demo 由三段安装在极限运动爱好者头盔上的 360 度全景 3D 摄影机拍摄的片段构成，玩家可以通过可以任意变换视角的第一人称画面体验 F1 赛车，小型飞机和动力伞的魅力。

虚拟谷歌街景（Oculus Google Street Viewer）

成本最小，开发难度最低，但应用前景相当广泛的一个 Demo，让你在足不出户的状态下，将足迹遍布世界的每一个角落。



▲如此的眼罩式设计，长期佩戴是没有什么舒适性可言的。



▲ Rift 版的谷歌街景，由于地图数据的精度原因，视角的转动还显过于生硬。

适合 VR 的游戏类型



目前的 OR 仅仅只是一件显示外设，本身不应该与已有游戏存在兼容性的问题。不过在实际运用中，由于凸透镜在放大画面的同时会产生扭曲，因此就需要先将 PC 的原始输出画面进行反向扭曲的处理，从而给玩家正常的画面。因此想用 OR 玩游戏，只能通过 Steam 平台下载括号内标有“Rift Enabled”字样的作品。而这些针对 Rift 设备打过补丁的游戏，仅仅也只能做到正常使用，换句话说，在玩这些游戏的时候，OR 仅仅只是一副普通得不能再普通的 3D 眼镜，因为这些游戏本身并不支持，也不需要表现出虚拟角色的“扭头”或者“抬头”、“低头”这样的动作。比如在驾驶游戏中，你无法在驾驶室中环视，通过侧车窗进行观察，低头也看不到手部换挡和脚步踩踏油门、制动与离合踏板的动作。

在 OR 问世之初，很多人认为这将是一件为了 FPS 量身定做的外设。因为迄今为止的所有 FPS 均没有呈现出主角的体积感，你只是在操作一支漂浮在空气中的枪去冲锋陷阵，这就造成了“观察”和“瞄准”成为了一组连体婴儿，我们是用不断调整视角的方式来进行观察和瞄准，这很容易造成眩晕症状的出现。控制器的特点也是导致“昏菜”的一个原因，无论是鼠标还是手柄的 LS 摇杆，均无法模拟出正常转头观察时肉眼视场的运动速度（一个过快，一个过慢）。从理论上讲，可以将观察与瞄准两个概念剥离出来的全景 VR 设备，会彻底解决 FPS 眩晕症的根源。但在实际应用中，却远不是这么一回事。对于那些仅仅只是支持 OR 显示，根本没有对使用习惯进行对应调整的 FPS（如 Quake）而言，扭头动作实际上就是做出传统的方向输入，OR 此时的作用更像是一个头盔瞄准具，它提供的惟一附加功能就是“盯死敌人”。目前只有《军团要塞 2》（Team Fortress 2）增加了对 OR 的原生支持，玩家可以通过两只摇杆和 OR 的头部追踪功能，将枪口和目光指向不同的区域，不过实际体验却要比传统操控方式糟糕百倍：FPS 的使用习惯是以位于屏幕中央的十字准星作为视觉中心点参照的，一旦可以脱离枪口的朝向实现自由观察，头部与枪口的定位方式很快就会在两套逻辑（头部的体感输入和两根拇指对虚拟人物动作的象征性输入）的驱动下出现“神仙打架”的情况。即使看到目标了也不知道怎样把枪口重新“扭”进画面中央，而且就连 3D 环境下最基本的移动也变得举步维艰。令人感到意外的是，本来以自由“想看哪里就看哪里”为卖点的 OR，用户却在玩《军团要塞 2》的过程中都出现了头部锁定的情况（因为头部稍微偏一点，就无法协调枪支与身体的关系），长时间玩下去比佩戴 3D 眼镜还要累。

除非 OR 可以迅速成为一件颠覆性的发明，成为各大游戏厂商的首选显示终端，以现有玩家的使用习惯来看，最适合 OR 进行表现的游戏，应该是像美式 RPG（如“老滚”、“辐射”）、飞行模拟（如《微软模拟飞行》）、观光类竞速游戏（如《无限试驾》）、恐怖冒险等不包含过于激烈内容，强调体验性的游戏类型。目前已经有近百款游戏宣布会在今年支持 VR 设备，其中包括有《生化奇兵 无限》（BioShock Infinite）、《辐射 3》（Fallout 3）、《上古卷轴 V 天际》（The Elder Scrolls V：Skyrim）、《飞行模拟 X》（Flight Simulator X）等经典大作，还有为数众多的原创游戏。通过原创作品的特点，我们也可以看到未来 OR 最适合承载的游戏形态。



▲对于越来越不重视车内视角的主流 RAC 游戏而言，想做得符合 OR 的特点，首先在视点的高度上就是严重不合格的——它们往往是把机位布置在车顶下方一点位置，你只能看到方向盘最上面的一点点圆弧。

沉睡之间（Among the Sleep）

作者：Ole Andreas Jordet

以儿童为主角的“鬼娃系”恐怖片，是该领域的一个相当重要的亚类型，这部小品游戏就提供给了让你扮演这些恐怖毛孩的机会。游戏中所有的操作，都是通过一个年仅 2 岁的宝宝的的身体。你需要在步履蹒跚的状态下与屋内的怨灵较量。

疯狂跳伞
（AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! A Reckless Disregard for Gravity）

制作：Dejobaan Games

《疯狂跳伞》允许我们在电脑椅上体验高空跳伞的惊险刺激，在下坠过程中，玩家还可以做出各种挑衅地形引力的动作，比如“亲吻”其他选手，吃掉空中的加分色块。

喵星人大作战
（Catlateral Damage）

作者：Chris Chung

游戏中我们扮演的是一只家猫，你的任务不是捉老鼠，而是在限定时间（2 分钟）内在主人的房间里面制造更多的破坏，这也是本作标题谐音“间接伤害”的原因。

余光
（Daylight）

制作：Zombie Studios

这可能是 AVG 游戏历史上最无助的主角设定：一名从废弃医院中苏醒过来的女子，手中不能使用任何的武器，周围全部都是伸手不见五指的黑暗，惟一的光源就是点亮手机屏幕之后暂时获得的少许光亮——这是指引你逃出生天的惟一希望。

梦陨序章 最长旅途
（Dreamfall Chapters: The Longest Journey）

制作：Red Thread Games

这是一部采用传统 Point&Click 机制的图文冒险游戏，玩家需要穿越两个相互依存的平行世界（类似电影《逆世界》的架构），在第一人称视角之下探索环境，寻找解决当前困局的蛛丝马迹。针对 OR 设备的使用特点，游戏中没有任何的 UI 界面，让我们在全景 CG 场景中探索时候不会受到任何“现实”问题的干扰。

僵尸之日（DayZ）

制作：Bohemia

DayZ 原本是 PC 平台上军事模拟游戏《武装突袭 2》（ARMA2）的一部丧尸 MoD，后来被 Bohemia 买断，即将推出独立正式版。目前 SCE 已经与 Bohemia 接触商谈 PS4 版的制作计划。DayZ 中，玩家所需考虑的只有一件事情，便是在 225 平方公里，由荒地、森林、村庄、市镇组成的沙箱丧尸世界中尽可能长的活下去。虽然从主旨上说与《腐烂国度》（State of Decay）完全一致，但 DayZ 弱化了经营模拟成分，它更强调的是将玩家完全带入一名末日求生者的角色之中。在游戏的初始阶段，你的身上仅仅只有一件可供遮体的“土汗衫”和一把手电筒，先要解决自己的温饱问题，否则别说是大战丧尸，就是连活命都成问题。以食物和水为代表的生存资源并不是 SoD 中用于维持营地日常运转的消耗品，而是维系玩家所扮演角色生命的必需品。衣物也不是一件套在角色 3D 模型外面的“蒙皮”，它决定了你的虚拟替身携带物品量的上限。在被丧尸撕咬，被其他走野兽路线的生存者派系残忍杀害之前，“温饱问题”可能首先就让主角死于非命。即便是已经吃穿不缺，看不见的微生物也足以让你在受尽折磨之后痛苦地死去。在使用不清洁的水源和变质食物之后，角色会换上霍乱、痢疾、肝炎等传染病，没有对应的药品，生存者自然也是命不久矣。

宇宙精英 危险旅程
（Frontier Developments）

制作：Frontier Developments

《宇宙精英》是现存的最老牌的太空模拟游戏，它的第一作可以追溯到“遥远”的 1984 年。在最新的《危险旅程》中，玩家将以一名探险家、银河商人、赏金猎人或者是海盗的身份，在茫茫银河系中追寻自己的梦想。

欧洲卡车模拟 2
（Euro Truck Simulator 2）

制作：SCS Software

这是一部没有任何竞速元素的“竞速”游戏，玩家扮演的是一名大型卡车司机，从短途快递任务开始积攒所持金，购得属于自己的卡车之后，就可以从欧洲十二个主要国家的名城开始“跑长途”，顺路欣赏沿途美景。



▲《欧洲卡车模拟 2》，符合 RIFT 游戏的体验特色。

霍肯（Hawken）

制作：Adhesive Games

全景虚拟现实最适合表现的游戏场景，莫过于坐在驾驶舱中操作一架大机器人去找人掐架。与常见的第一人称机甲模拟游戏不同的是，《霍肯》中的所有武器都没有子弹数的限制，连续发射只会出现过热故障，这就意味着玩家在乱打一通之后就要找掩护回复冷却时间。此外，《霍肯》中的机甲拥有超高的机动力，在主视角下也可以做出左右冲刺、加速和 180 度转身等只有在第三人称机甲游戏中才能做出的动作。

捍卫雄鹰 斯大林格勒
（IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad）

制作：1C Game Studios

这是《捍卫雄鹰》系列为 OR 设备专门开发的最新作品，玩家将扮演一名伊尔 2 攻击机飞行员，参与从“天王星行动”开始，到国防军第六军投降的全过程。

星际奇兵
（Interstellar Marines）

制作：Zero Point Software

一部宣称彻底将 FPS 游戏方式中的观察与射击操作剥离，并且能够可以将二者在全景虚拟现实环境下实现二次融合的科幻题材 FPS，风格与《彩虹六号》类似的战术射击类似。玩家的任务是压制发生在一个星际殖民地上的叛乱。

接收者（Receiver）

制作：Wolfire Games

《接收者》严格意义上来说算不上一款 FPS 游戏，因为游戏中没有任何可供射击的敌人，你的任务是在一个装备有高科技防御系统的设施内找到 11 个遗失的音频日志文件，自动机枪转塔、激光陷阱等等陷阱将会阻止你的行动。在初始阶段，玩家手中会拥有一支手枪（随机为 Smith and Wesson Model 10 左轮、Colt M1911A1、Glock 17 中的一种），成功命中防御装置可以暂时使其处于瘫痪状态。

与已知的 FPS 的最大不同，在于玩家并不仅仅只要会使用手柄上的扳机键就能开火，装入弹夹、拉动套筒（上膛），打开保险，搬动击锤的操作都需要“手动”完成。不仅如此，从场景中拾到的武器也存在各种各样的问题，它们有的只有枪却没有弹，有的需要排除卡壳故障。任何自喻为“爆头王”的玩家，在《接收者》面前都要重新学会谦卑。

食人丛林（The Forest）

制作：Endnight Games

你乘坐的班机失事迫降在了南太平洋的一个小岛上，更加悲剧的是，在独自一人逃出即将爆炸的机舱之后，你还遭到了这里的食人族的围攻。与丧尸不同的是，这些一心只想把外来黑户生吞活剥地原住民并不会像无脑丧尸那样一拥而上，他们在发现主角之后会一路跟踪，伺机发动突然袭击，或者将你逼入已经提前准备好的陷阱之中。它的恐怖并非是血淋淋的视觉效果，而是在与危险长时间对峙过程中所产生的无力与绝望。









感官延展

Palmer Luckey 当然知道即使 OR 可以克服技术上的缺陷，得到那些支持的软件厂商大佬们实质意义上的扶持更重要，自己的发展的希望依然掌握在别人手中。与其创造一件由于缺乏应用支持而在用户短暂流行之后，迅速被埋入历史垃圾堆中的产品，不如以此为基础搭建一个全新的生态系统——虽然难度很大，但依然是有可能实现，这比单纯让 OR 走“极客外设”这条死路还有更大的前途。从目前的发展态势来看，整个 VR 生态圈的导火索，已经被 OR 点燃。

Virtuix Omni

Virtuix Omni 的本质是一台全向式跑步机，它可以将玩家步伐的频率和方向的变化传入 OR，从而完全脱离手柄（同时完全避免由于视野变化与身体静止之间矛盾所导致的眩晕感），配合光枪，你已经将自己身体的移动状态与虚拟世界相契合。为了防止玩家过于沉浸而导致从设备上摔下来，Virtuix Omni 周围有一圈护栏。

Virtuix Omni 的研发时间甚至比 OR 还要早，但由于当时并没有可以搭配使用的全景显示设备，这一项目一度被搁置。在 Palmer Luckey 的建议下，世界上第一台可以映射玩家步伐动作的游戏控制器终于在 Kickstarter 众筹资金的支持下诞生。Virtuix Omni 将会伴随 OR 的零售版同期发售，并且宣称它的售价将会是“相当合理”的。

感知服

早在 1995 年，Aura System 公司就开发出了一套名为“交互背心”（Interactor Vest）的穿戴式力回馈服装，它可以识别自动识别电视机、录像机、影碟机音频信号中的爆炸与震动音效，通过背心中安装的电磁作动器将震动传递给用户。该公司后来还推出了一套无需穿上身，放在沙发上当作靠枕使用的“交互垫”。两件产品的售价均为 99 美元，在两年时间内创下了 40 万套的销量。

2007 年，TNGames 公司推出了“第三空间背心”（3RD Space Vest），它的卖点在于给穿着者躯干部位设置了二十个力回馈装置，用于模拟在射击游戏中主角身体中弹之后的受力效果，甚至可以表现出 RAC 游戏中身体所承受的离心力。当时包括《COD2》《半条命》《孤岛危机》《敌区 雷神战争》《极度恐慌》在内的一线大作，均支持 3RD Space Vest 的使用。

2010 年由宾夕法尼亚大学触觉电子实验室研发的“触觉游戏背心”（Tactile Gaming Vest）在此基础之上更进一步，它的力回馈更加细致，可以让穿戴着准确识别出是被一发 7.62mm 子弹击中，还是胸膛上挨了一老拳。更让人惊奇的是，它还带有加温功能，比如当玩家走过一个正在着火的汽车，身体就会感受到滚滚热浪的袭来。

2013 年 5 月 31 日在 Kickstarter 立项的 ARAIG (As Real As It Gets)VR 战斗服，是 OR 催生的新一代被动式虚拟体感设备，它将力回馈系统所使用的马达，用 48 块电子肌肉（正面与背面各 16 块，两侧各八块）代替了，与虚拟世界的互动已经向更加精细化的方向发展。

Leap Motion

Leap Motion 是一个放置于桌面显示器前方的小型动作捕捉设备，其主体结构有两只单色光摄影机和三组红外发光二极管构成。与 Kinect 相比，Leap Motion 的识别区域非常有限，仅限于显示器正前方约 1 米范围内的手指移动，但它的精度却相当之高，因为其设计初衷就是为普通液晶显示器提供 Windows 8 的触控解决方案。在工作状态下，Leap Motion 可以将用户手指当前的 3D 坐标映射进屏幕。除了点击操作以外，它还能识别扫屏、双指捏合等等触控手势。Leap Motion 非常适合在“座舱式”的主视角游戏中使用，让我们“亲手”来操作汽车或是战机驾驶室中的按钮。今年年初，Leap Motion 公司首席执行官 Michael Buckwald 表示已经与 Oculus VR 商讨合作事宜。



雷蛇——九头蛇控制器

Razer Hydra 是雷蛇公司 2011 年时推出的一套体感手柄（原名 Sixense TrueMotion），除了一个加速计之外，该控制器还采用磁场跟踪你的双手三维位置。它的刷新率为 10 毫秒，精度可达毫米，完全可以应付 FPS 的激烈场面。在 Motion Creator 应用的支持下，你可以将游戏角色所能做出的所有动作进行自定义，这极大地在基本操作上丰富了趣味性和合理性，也意味着“体感”并不是游戏设计师允许你做出多少动作，而是你想在游戏中实现多少的体感操作。举起枪到眼前的动作对应游戏中枪械开镜瞄准；右手单手伸向腰间是更换弹夹；左手越过肩后是更换枪械；做投掷的动作就是真的投掷手雷了……这简直是 OR 的绝配。由于支持游戏有限，售价过于昂贵（TB 二手价格高达 1100 元），该设备在去年中旬已经停产。OR 的出现，让“九头蛇”再次复活。为了适应 OR 的使用方式，目前雷蛇公司正在研发的二代产品将会采用无线传输方式，让玩家避免在激烈游戏时候出现“绳缚”的情况，并且承诺将大幅降低售价。



市场前景分析

在今年的游戏开发者大会（GDC 2014）上，索尼高调宣布了他们的头戴式 VR 设备——墨菲斯计划（Project Morpheus），墨菲斯是希腊神话中的睡梦之神，索尼的全球工作室的董事长吉田修平（Shuhei Yoshida）表示这一命名直接来源于电影《黑客帝国》中救世主尼奥的导师墨菲斯，暗示这一设备将会开启“脑后插管”之梦。他表示：“迄今为止的任何游戏形态，都无法像虚拟现实那样给予玩家沉浸其中的感官震撼。自从电脑被发明的那一刻起，VR 就已经成为了属于全人类的梦想。我们已经在这一项目上秘密研究了三年时间，并且具有十年以上时间的技术储备。现在，是科技力再一次改变世界的时候了！”



根据现场的幻灯演示，我们知道这幅 VR 头盔仅仅只是墨菲斯计划的一个节点，索尼最终要创造一个覆盖人类感官系统的庞大虚拟现实工程。从索尼旗下的概念产品部门 Sony Magic Lab 经理 Richard Marks 给出的产品数据来看，我们可以看到墨菲斯计划与 OR 在设计概念上有许多“暗合”之处，并且主要技术参数上也有互补。“墨菲斯”使用 1080p 的 LCD 屏幕，能够实现 90 的横向视野，并且完全消除类似佩戴潜水镜观看外界环境的边界效应，画面上的可视区域将接近正常肉眼的观感。现场展示的原型机还拖着一条长约五米的电源线，Richard Marks 表示未来的正式产品将采用内置电源，同时视频与控制信号的传输也将完全实现无线化，并且将整体重量压缩到 400 克以内。

从原型机的外观来看，墨菲斯计划体现了索尼身为一家电子巨企所应具有的工业设计水准，设备外形圆润，线条流畅，一体成型的外观充满了索尼设备所特有的“高冷”风范，眼罩正面内置了一轮与 PS4 手柄一样的蓝光（用于摄像头采集信号）更是让设备的科技美感爆表。头戴而非 OR 那种眼罩式的使用方式，有利于减少鼻子和面部的负重压力，同时避免了镜面因为呼吸所出现的结雾现象。尽管现场并为提供任何的 Demo 与试玩机会，索尼方面也表示该设备无望在今年出现在零售市场，但任何一名游戏玩家，都可以轻而易举的得出这样的判断：“在游戏用 VR 市场，Sony 更有成功的可能”。

原因很简单，对于颠覆传统游戏的研发与游戏方式的 OR 设备而言，没有一家一线开发商会专门为其开发 AAA 级大作。而索尼却拥有者以 PlayStation 为核心的庞大生态系统以及以圣莫妮卡、顽皮狗、Polyphony Digital 为代表的优质第一方厂商，而且索尼已经在体感操作方面浸淫多年，“墨菲斯”可以与 PSN、PS Move 之间实现高度整合。这些都是势头正盛的 OR 所不具备的优势。



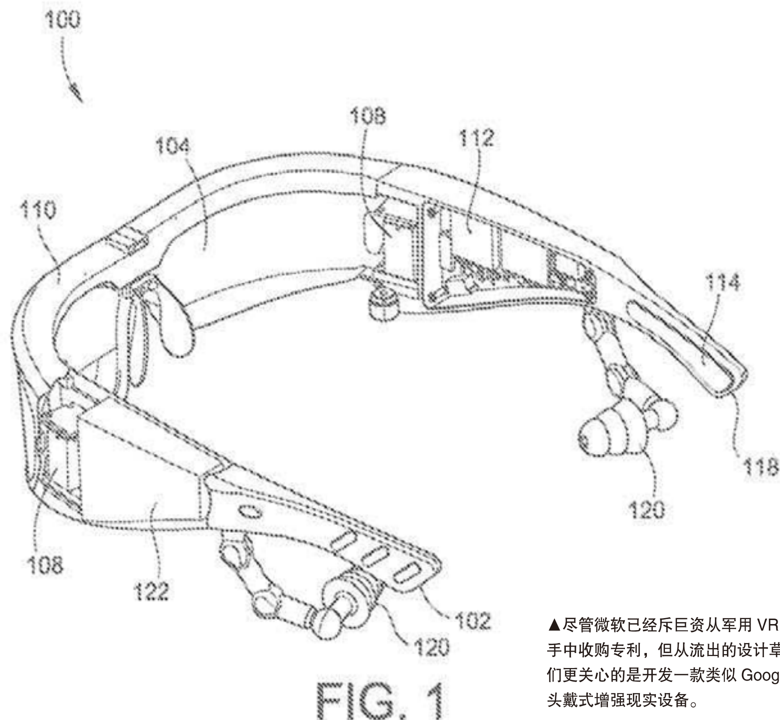
显然，在游戏 VR 技术领域领先索尼至少一年时间的 OR，在被脸书收购之前所处的市场地位其实相当尴尬：没有软件层面上的强力支持，OR 必然沦为极少部分阿宅们的玩物。况且全景虚拟现实并不是一个“眼罩”设备就能解决的，它需要配套的体感技术的支持。虽然有一大波厂商正在 OR 研究配套设备，但想再打通的各个设备，实现融会贯通，对于一件根本没有经历过市场大潮检验的公司和设备又谈何容易。



▲ Sony“墨菲斯”的最大优势，就在于 PS 完整生态系统的支持。

OR 之父 Palmer Luckey 当然意识到了这些问题，从放出开发者套装，邀请首批用户加入 Oculus 开发者计划，鼓励用户使用 Unity 3D 开发游戏，向广大手游厂商抛出橄榄枝打了等等策略，都可以看出 OR 的立志于搭建独立生态系统的野心。然而，这毕竟只是一个梦想，从“外设”到“平台”的过渡，不是可以在一朝一夕之间能够完成的。让 OR 的未来瞬间明朗化的，是 3 月 26 日 Facebook 对 Oculus Rift 的巨额收购。两家公司的联姻也的确让人意想不到——一家是社交网络领域的老大，一家是希望在 VR 娱乐领域有所建树的新锐硬件公司，二者似乎并无交集。如果 OR 想避免被索尼携完整生态圈的墨菲斯计划后来居上，此时最应该抱的是微软的大腿——很多国外 IT 与电玩界评论人士就是持此观点，交易宣布后 FB 股价的下挫，亦说明投资界对二者联姻的前景持悲观态度。

但从现实层面上的考量，我们会发现 Facebook 才是 VR 实现“改变世界”之梦的最佳平台。微软与 Oculus VR 之间完全处于“无感”的状态，Palmer Luckey 多次表达过“硬件参数固定的主机平台并不适合 VR 技术一日千里发展速度”这样的观点，微软亦从未对 OR 表示



▲尽管微软已经斥巨资从军用 VR 技术承包商手中收购专利，但从流出的设计草图来看，他们更关心的是开发一款类似 Google Glass 的头戴式增强现实设备。

过任何的兴趣，就像当年他们当年在移动时代到来之时所表现出的漠不关心一样。况且在今天的移动时代，微软早已经落后苹果与谷歌，自家的移动平台（WP8、Win8）在苦心经营之后依然处于自弹自唱的状态，我们没有理由认为它们会在继智能设备（手机、平板）之后的又一新兴市场中会有惊人的表现。因此想彻底改变游戏的体验形态，惟一可行的方式就是曲线救国——先通过社交平台来更新移动时代人们的生活方式，在像当年 iPhone 那样“Change the World”，形成人们日常生活不可或缺的生态系统之后，再回过头来推进游戏生态圈的发展。事实上 OR 开发版的 Demo，已经为我们展示了它的这一潜力。《海边小屋》Demo，让我们畅想未来戴上 VR 设备，就可以遨游于世界知名的艺术殿堂和名胜古迹，最少也可以让我们在网上租赁房屋的时候省去不少跑腿功夫。《虚拟电影院》则能够邀请此时还在天涯海角的伙伴们一同进入 VR 世界，选择在电影院的某一个位置并肩坐下，进行一场数字观影之旅，我们甚至可以构筑会议、课堂等等虚拟场景。

正如马克·扎克伯格所说：“我们将会把 Oculus 打造成提供其他多种体验的一个平台，想象一下，坐在场边座位上观赏比赛，坐在来自世界各地的老师和学生的教室里学习，或者与医生面对面咨询，这只需要在你家里戴上 Oculus Rift 头戴式显示器”。进行这场公司历史上最大一笔收购的初衷，正是看中了 OR 对传统在线社交方式革命性体验冲击。社交平台成为如同食物、水、空气这样的生活乃至生存必需品，正是拜智能手机所赐，它让连接世界，开放沟通，与你生活中的亲朋好友分享无限空间成为了可能。而 VR 技术将可以脱离文字、图片形式，彻底打通时间与空间的界限。正如美国互联网学者斯劳卡（Mark Slouka）在《大冲突》所描述的那样，互联网的虚拟性与互动性的提高，会导致物质空间、个性、社会之类词汇的定义也将从根本上改变。现在的人们已经可以在同一时间里与地球上不同地区的人通过某种人机界面（UI）相聚，在不远的将来，VR 技术会将相互触摸变为现实。这样一来，真实事物与技术制造的幻觉就变得无法分辨了，物质的存在变得可有可无，甚至成为一种假象。“现实”这个词语将丧失它所有的意义，或变得意义模糊而无法确认，甚至连死亡也完全失去了它的领地。”等到在 FB 的保驾护航之下茁壮成长的 OR 能够成为像手机那样，成为现代人不可或缺的消费类电子产品的时候（OR 的定价的确接近目前一部主流智能手机，并且无需购买额外的主机设备），我们自然就不必担心是否可以用它来玩到“身临其境”的游戏了。从这个意义上来看，OR 与“墨菲斯”并非是你死我活的竞争关系，它们将会分别从游戏应用和生活应用两方面入手，合力塑造 VR 生活的完整形态，这将大大加速“脑后插管”时代到来的步伐。

▼ Sony 在此次 GDC 大会上演示的太空战争游戏 EVE Valkyrie 依然基于 PC 平台，想在今年将“墨菲斯”融入 PS 生态圈是相当困难的。



结语

人类对 VR 技术的追寻，最早可以追溯到五百多年前，1503 年，意大利画家 Baldassare Tommaso Peruzzi (1481–1536) 创作了第一幅 360 度全景画，这一艺术形态在 19 世纪 80 年代的时候曾经风行一时。从广义去理解，电影、唱片、电子游戏等等文化形态，均是针对我们感官系统的某一个组成部分，来为未来虚拟现实的实现所进行的技术储备。五个多世纪以来的积累，终于有望在今天开启一个全新的梦想时代。



▲ OR 还可能彻底颠覆传统电影的观影习惯，图为 HBO 台举办的 Rift 体验《权力的游戏》之北境长城的活动。

为什么我们对编制一个美轮美奂，但却从物质角度来看根本不存在的迷梦如此执着？因为我们相信自己可以脱离现实的制约，去体验完美。那么，这种完美来自何处？来自大脑！ Matrix 将各种数据与信息以电子脉冲的形式，进过脑后的接口输入大脑，于是们有了关于自我与世界的种种意识。在这里，人的身体实际上被废除了，因为对于身体的任何意识都与身体本身无关，它只是输入大脑的一束电子流。这就是普特南所说的“钵中之脑”，这就是《攻壳机动队》“Ghost in the Shell”的真实含义。作为代价，真实的存在消失了。以 OR 为代表的 VR 设备将要开启一个什么样的时代，没有人能够给出确切的预测。 最后，让我们用《黑客帝国》第三集中“先知”（Oracle）的一句台词来结束本文——“关于未来我并不知道，我只是相信！”



◀ “马扎”已经看到了电脑科技在未来十年的增长点。



战争机器的涅槃与重生

文 清国清城 编 哪尼 美编 NINA

自家主机的标志性游戏，却掌握在第三方手中，这往往会造成令人尴尬的结果。十多年前，PS 的吉祥物古惑狼，因为版权归环球所有，后来大量出现在任天堂、世嘉以及微软的主机上，成为了业界的笑料。

微软绝不容许类似的事情在自己身上发生，所以他无论如何也要保住几乎与《光环》齐名的《战争机器》。1 月下旬，微软宣布其已经从 Epic Games 手中买走了《战争机器》的知识产权，从此断了 PS 系阵营的念想。同时也向 XBOX 系玩家保证了今后会继续有《战争机器》新作推出。

只是，今后的《战争机器》与 Epic 无关，与 CliffyB 无关。由微软自己打造的《战争机器》，还能再创辉煌吗?

CliffyB：内向而张狂

作为一家非上市私营企业，Epic Games 不用公布其收入，但所有人都对它的营收状况感到好奇。这家依靠引擎授权和《战争机器》而大发横财的公司，在很多年前就实现了豪车遍地。公司总部位于北卡罗来纳州嘉里市十字路企业园，在其专属停车场里，有红色的悍马 H3、莲花 Elise、黄色的保时捷……这些车上都挂着个性车牌：PS3coder、EPICBOY、GRSOFWAR……

过去在这个停车场里，还停着一辆红色的兰博基尼 Gallardo Spyder，它的主人是 Cliff Bleszinski，人称 CliffyB。与大多数甘于隐身幕后的制作人不同，CliffyB 高调张扬。他最经典的一次亮相，是在 2008 年 2 月的游戏开发者大会上，他手持链锯枪，切开前方的挡板，从后台冲向台前。然后他正式为《战争机器 2》揭幕。

CliffyB 无疑是游戏业界的摇滚巨星，他的装束也像摇滚明星一样叛逆夸张，有时穿着白色蛇皮鞋，有时穿着夸张的皮毛镶边大衣，有时留着红色莫西干头，有时耳朵上挂满镶钻耳环。CliffyB 说他的兰博基尼就像早起的闹钟，因为早上总是没精神，而一坐上车，那澎湃的动力就给了他充足的精神。有时在路上等红绿灯的时候，会碰到去上班的同事，大家都开着跑车，就开始飙起来了，他猛踩油门，瞬间加速到 160 多公里的时速，在高速路上呼啸而过。“我从来没收到过罚单！”CliffyB 骄傲地说。



CiffyB 交友广阔，在娱乐圈里也有很多朋友，包括暴力电影导演 Eli Roth、色情电影明星 Jena Jameson、Ron Jeremy 等。在娱乐交际圈里，CliffyB 显得游刃有余。没有多少人知道，小时候的他，就像大部分游戏开发者的童年一样，是害羞而内向的。

1975 年 CliffyB 出生在波士顿，和比他大 11 岁的哥哥 Greg 刚好同一天生日。他们的父亲被 CliffyB 形

容为一个“非常神经紧绷的家伙”，他是宝利来公司的工程师。CliffyB的父母都有很重的家庭观念，每晚都要全家坐在一起吃饭。从CliffyB开始记事起，他就记得晚上上床后都能闻到屋子里飘着一股浓浓的爆米花香味，那时候他总以为是父母偷偷瞒着他在办派对。其实那只是他父亲睡觉前的习惯：做一碗爆米花，在上面浇上一层黄油。1990年，CiffyB 15岁的时候，47岁的父亲在打高尔夫球时主动脉瘤破裂猝死。CliffyB还记得听到父亲死讯时正在玩的游戏：任天堂的《Blaste Master》，他发誓这辈子都不再玩那个游戏。



父亲逝世后，CliffyB一家搬到了洛杉矶市郊，CliffyB的母亲Karyn在那里担任一家餐馆的经理。1991年，她给儿子买了一台电脑。Karyn说，CliffyB是一个很特别的孩子，具有强烈的好奇心，无论是什么东西都会被他拆开研究原理。这台电脑为CliffyB打开了一个新世界，他开始学习编程，并且尝试自己做游戏，美术都自己搞定。“那时我是个蹩脚的程序员，更是个蹩脚的美工，但这阻止不了我。我会一路跌跌撞撞，尽我所能的进入到这个行业。”CliffyB说，可能正是因为父亲过世了，他才能做这行，要不然就会被父亲强行送到东北部去当个工程师了。

1992年，CliffyB自学计算机编程一年后，他向Tim Sweeney提交了自己做的一个游戏。当时才22岁的Tim已经是Epic Megagames的CEO，也是刚刚从马里兰大学机械工程系辍学。Tim说，之所以给公司取那么一个名字，是为了“听起来很屌”，“当你只是一个人在父母的车库里创业，你总想让自己显得很有实力。”Tim说。Tim还记得当时CliffyB递交的那款游戏，名字叫《敢于梦想》，讲述一个男孩被困在自己的梦境里。Tim说当时Epic总共收到了六七十款游戏，只从中抽选5款，CliffyB的游戏是最好的。此后CliffyB成为了Epic的评测员。那时Epic同时开发的游戏有四五款，每个游戏快做好的时候就交给CliffyB去玩，他会写下一长串的列表，列出有哪些地方很好，哪些需要修改。当时CliffyB只有17岁，将公司的命运押在这么一个少年的身上，Tim的心里究竟是怎么想的?他回答说：“当时整个行业就是这样。”



▲左起分别为CliffyB、Tim Sweeney和Mike Capps。

《敢于梦想》的销售成绩不错，CiffyB的第二款游戏在一年后也上市了。这款游戏的主角是像兰博一样的兔子，名字叫爵士，他扛着一把大枪，在宇宙间疯狂猎取宝物。这只爵士兔帮CliffyB闯出了名堂。此后Epic推出了一些利润不错的弹珠游戏，再然后就是《虚幻》诞生，Epic的停车场里从此豪车云集。

《虚幻》是由Tim Sweeney负责技术层面，CliffyB负责游戏策划。这款游戏花了3年时间开发，它掏空了Sweeney的积蓄。但当它在1998年5月22日发售后，Sweeney从它的身上获得了数倍的回报。Sweeney为本作研发的虚幻引擎也一举成名。游戏开发者们纷纷找上门寻求引擎授权，从此为Epic带来了源源不绝的收入。此后Epic MegaGames正式更名为Epic Games，并且在北卡罗来纳州嘉里市拥有了像样的办公楼。1999年，Epic推出《虚幻竞技场》，销量一举超越id的《雷神之锤3》。Epic正式与id、Valve一起组成了FPS的铁三角。

Epic Games的成熟

在Epic Games的发展史中，Mike Capps是一个较少被提及的人物，实际上没有他也就没有今天的Epic。

2002年，Capps在嘉里市成立了Scion工作室。当地游戏公司不多，与Epic Games打交道是必不可少的。当时Capps对Epic的最大印象就是“非常轻松随意”，基本没有工作时间的概念，一年365天，一天24小时，Epic的办公室里都有人在工作。

Mike Capps是在Epic联合创始人Mark Rein的影响下入行的。当时Capps是美国海军研究院的教授，而Rein想要游说他用虚幻引擎开发《美国陆军》。这是美国陆军出资开发的一款军事模拟游戏，免费向玩家发布，目的是吸引年轻人参军。Capps看到了游戏业的机会，于是创办了Scion公司，并逐步建造了一个相当大的团队。但是这家公司两年来没有任何作品推出，终于在2004年选择与Epic合并。Mark Rein知道Epic非常需要Capps，他能带来更正规化的管理。将Epic变成一家更成熟的公司。

嘉里是北卡罗来纳州首府罗利市的一个卫星城，整个罗利市并没有很发达的高科技产业，没有足够的人才以及大都会的吸引力。但罗利的气候宜人，房价低廉。它还有非常棒的自然风光，曾被《商业周刊》评为全美最适合生活的城市之一，它还有全美最受尊敬的几所公立学校。Mark Rein说：“Epic选择罗利的原因之一，是因为我们公司很年轻，我们想要一个让大家买得起房子、养得起家庭的地方。在这方面，我们做得极为成功。”



■Epic办公楼外观。



■Epic Games全员合影。

在这个远离其他游戏公司的地方，Epic Games的员工们扎下了根。在过去十年来，Epic Games的主动离职率只有1%，可以说是整个游戏业流动率最低的公司之一。而在旧金山湾区游戏公司集中的地方，主动离职率一般在15%到20%。“我们需要的是愿意在一个地方安顿下来并长住的人，我们不需要把我们当垫脚石的人，这个地方你可能一干就是20年，甚至更久。”Mike Capps说。

当一家高科技公司将其总部称为“园区”的时候，就表示其已经取得一定规模的成功了。微软与谷歌都有巨大的总部园区，能够媲美很多大学。相比之下，Epic仍然是一个小公司，但它也想拥有自己的园区。所以在2008年，它在公司附近买了一块地，盖起了一座新楼。

现在 Epic 也把自己的总部叫做园区了，里面有健身馆、大型动作捕捉工作室、街机厅、篮球场，另外还有一个可以任取零食和饮料的大型橱柜。

Epic 的办公室里体现了低调的平等主义。停车场没有预留的专用车位，办公区里没有小隔间，也没有多少独立办公室，靠窗的大办公室里是几个满脸稚气的年轻人在办公，而高级制作人和高级游戏策划反而窝在无窗的小办公室里，CliffyB 也是和另外两个 Epic 员工共用一个办公室。现在大部分 Epic 员工都是已婚人士，他们的办公室家具也充满家的感觉，有可以调节角度的柔软躺椅，有黑色皮革的沙发，还有舒适随意的布袋椅。办公室里到处挂着一些小装饰品和徽章，Tim 自己的办公室里刮着一面醒目的法拉利旗帜，虽然一副娃娃脸的他长得就像一个青春期的少年，但是与大多数少年不同的是他真的有一辆自己的法拉利。《战争机器 2》美术总监 Chris Perna 的书柜上摆着一个银质的黑武士头盔。CliffyB 的办公室就像一间玩具店。


▲ Epic 内部，可以从楼上直接滑到楼下。

经常与 Epic 合作的微软员工说，Epic 有着“乐队般的环境”。由于 Epic 的离职率很低，很多资历深的高级职员之间都是十几年的好朋友。在这个行业里，超过 35 岁就已经是极其老道的游戏人了。大家对 Epic 近年来的高速增长感到欣慰，但也有人更怀念早些年的创业期。现在 Tim Sweeney 不再像过去那样能几天泡在公司里写代码——虽然他仍然生活在代码中，但他经常会开着跑车回家工作。Capps 说：“Tim 的理念是，既然‘我的主要宣泄途径就是开快车，就要把那 10 分钟变得极其有趣。’”而 Rein 并没有太大的变化，Capps 说：“他仍然是一副娃娃脸，一天也没有变老。他仍然夸张喧哗，仍然无所畏惧。”

想象之地

同样在改变的还有 CliffyB。

如今的 CliffyB 仍然是游戏宅男与时尚人士的奇妙综合体，他说：“我没有宅男那么宅，也没有潮男那么潮，我永远是夹在中间层的炼狱里。”几年前，CliffyB 和他中学时就开始谈恋爱的妻子离婚了。他说有一天早上醒来，看到四面白壁，空无一人，突然感到人生毫无意义。而他的母亲说，她很喜欢在 YouTube 上看儿子神采飞扬地介绍自己的游戏，“我可以告诉你他的内心是很紧张的，但这只有做母亲的才能看出来。”



近年来 CliffyB 已尽量减少奇装异服的装扮，首先是去掉了自己的耳环。“我显然只是一条太会吠叫的小狗，还有一些大狗安静地躲在角落里呢，我不是 Gabe Newell，他获得了惊人的成功，是个才华横溢的家伙，但他有自己的处事方式。他很有想法，却不怎么说话。他也没有耳环——虽然我也好几年没戴了。”CliffyB 说自从他去掉了耳环之后，大家就对他尊敬多了，Capps 和 Rein 也认为“CliffyB 变成熟了”。摘掉耳环之后的 CliffyB 也更受知性女性的欢迎了。id Software 的产品经理 Lauren Berggren 为了他而搬到了北卡罗来纳，他们很快就订婚了。后来他们的婚礼办得就像一场游戏。

人生如游戏，游戏如人生。CliffyB 说，别看《战争机器》是款科幻的战争游戏，其中也有自传的成分。比如游戏的美术风格，是受到他第一次去伦敦旅行的影响，当时他带着一个小小的摄像头爬上了圣保罗大教堂，抓拍了泰晤士河的日落景观，蔚蓝的天空底色上点缀着治愈人心的粉红。CliffyB 在伦敦拍的照片，是《战争机器》总发生在黄昏时分的主要原因之一。这是最受摄影爱好者欢迎的光影环境，却经常被游戏忽略。CliffyB 让他的美工创造出“融合伦敦与华盛顿，再加上科幻色彩”的场景，科幻与历史相结合。CliffyB 说：“大家对未来的描绘最大的错误就是忘记了历史，所有人总以为未来世界简直就是被夷平之后完全重建成一个超科幻感的风格。我现在仍然会看到三四十年代的老爷车，几百年前的老建筑仍然存在，古典与现代交融才有意思。”

《战争机器》里也加入了 CliffyB 的“返乡情结”。由于游戏中大部分时候都在用链锯枪杀得火热，玩家可能会忘了其中偶尔文艺的时刻。游戏中，马库斯会回到童年的家乡。CliffyB 说，他经常梦到波士顿的老家，几乎是每隔几天就会梦到，那座房子就在一座小山丘上。在《战争机器》里马库斯的老宅也是在一座山上。回到老宅的那一段路，是游戏中最狂热、最激烈的一场战斗。这个关卡的名字叫做“想象之地”，它来自 Zach Braff 的电影《Garden State》中的一句台词，其中将“家庭”定义为“一群怀念同一个想象之地的人”。CiffyB 说，如果将《战争机器》的世界一层层剥开，你会发现里面充满哀愁。这种忧伤与暴力并存的游戏格调，也是 CiffyB 本人的性格呈现。从开发爵士兔的时候起，他就同时喜爱




▲ Rod Fergusson。

两种音乐类型，一种是疯狂火爆的rap，还有一种是催人泪下的轻柔音乐。后来《战争机器3》刚公布时，首个预告片就是火爆的战斗场面配上了舒缓蓝调的《Heron Blue》，给人留下深刻印象。它也告诉人们《战争机器》不是没脑子的一味杀戮，在它的背后有触动人心的力量。

凶残无情的世界、渗透其中的无尽哀愁，这就是《战争机器》的世界观与整体基调，而这个世界观的守护者就是Rod Fergusson。作为Epic的高级制作人，Rod可以说是《战争机器》系列的二号人物，负责统筹《战争机器》世界观的延续性。与CliffyB一样，Rod的性格也存在两面性，他喜欢火爆的动作片，也热爱抒情的音乐。他会在大分量的牛排馆里暴饮暴食，然后优雅地品几口马爹利。

Rod认为CliffyB是一个“靠感觉做游戏的人”，他先从整个宏观蓝图构思游戏，再调整其中的细节部分。模仿《战争机器》的游戏很多，但是因为没有CliffyB那样的制作人，因此绝大多数游戏都是徒有其形而无其神。“他们只有粗犷的线条，而无细腻的笔触。”

CliffyB的新征程

《战争机器》被认为是一个纯爷们儿的游戏，残酷的世界观、惨烈的战争、以及充满爽快感的战斗，这一切与CliffyB一向风风火火的形象十分贴切。然而令人意外的是，CliffyB的游戏设计理念并非来自其他成人化的游戏，他说，对他影响最大的游戏是《超级马里奥兄弟》。CliffyB本人绝对是个高手，1988年任天堂官方杂志《Nintendo Power》曾经刊载了美国《超级马里奥》高手的高分排名，当时13岁的CliffyB位列其中。后来CliffyB刚加入Epic时，初期作品免不了参考《超级马里奥兄弟》。尽管进入FPS时代后，已经看不出Epic作品与任天堂的关系，但是有些设计理念是共通的。CliffyB认为，《超级马里奥兄弟》系列的关卡设计紧凑到极致，每一寸地方都是经过深思熟虑的，这就是宫本茂所说的“箱庭理念”——也就是像制作盆景一样对空间有限的关卡进行精心布局。对于所有游戏开发者来说，《超级马里奥兄弟》系列可以说是教科书式的作品。

在很多射击游戏开发者看来，《战争机器》也是教科书式的游戏。掩体系统就是《战争机器》最为人所模仿的系统。其灵感来自彩弹枪大战。与朋友们一起玩野外彩弹枪大战时，找掩体躲避比横冲直撞更有效，因为“被彩弹击中疼的要命”。CliffyB认为大多数游戏都过于强调射击，而注重掩体的游戏会更加接近于现实。2003年的《杀戮开关》率先使用了掩体系统，CliffyB对其进行了简化，并增强了掩体的重要性。一旦暴露在掩体之外，将会是极其致命的。

《战争机器》的另一个标志性设定是所谓的“乐团管理员奔跑”，即弯腰快速向前奔跑，CliffyB认为这有点象乐队演出时，乐团管理员为了尽可能不影响观众视线而弯腰在跑过舞台的动作。在这种奔跑模式下，游戏镜头会有一种手持摄像机拍摄的抖动感，并有鱼眼效果处理，再配以扬起的尘土，颇为战地记者前线实拍的感觉，营造出了真实感与紧张感。

▲CliffyB与比尔盖茨会晤。

当同事们围在身边讨论游戏系统设计时，CliffyB会一下收起玩世不恭的表情，快速的思维开始运转，他往往能够精确地指出游戏性的问题所在。一位同事说CliffyB最厉害的就是“一下子把问题指出来，马上给你一个一分钟的实用性报告。”比如，他只要操作人物跑一圈，就能很清楚的对你说：“应该把跑步速度调快10%到15%。”在《战争机器》制作后期，CiffyB说要开枪把倒地的敌人彻底干掉太麻烦，“我只想一脚把它的头踩爆！”于是就有了本系列另一个标志性动作——用脚爆头。

为Epic Games和微软打造了《战争机器》三部曲后，CliffyB早已想要接受全新的挑战。他不想受到束缚，他要开始人生的新征程。

“大家可能已经忘记了我曾经做过一个色彩斑斓的平台动作游戏，这就是10年规则，每隔10年就一次大变样。现在那些喜欢《暮光之城》、《真爱如血》的孩子，他们都不知道吸血鬼猎人Buffy曾经存在过。”CliffyB认为游戏业正在经历一场新的巨变，他要根据业界的新潮流制作全新作品。2013年8月，他首次对外公布了自己的新作设定图。该图的作者是《最后的生还者》的画师Shaddy Safadi，图中的场景有点像犹他州著名的“死马角”，从画面中的人物装束来看应该是近未来的射击游戏。CliffyB对媒体说：“这部崭新的作品将重新定义我的风格。”



如果说CliffyB新作的第一张设定图还比较中规中矩的话，那么第二张图就让人完全看不明白了。画面中似乎是某个未来体育运动的现场，背景中的“巨人运动员”似乎装着义肢，似乎是某种虚拟现实型的未来运动。



之后又发布的第三张图显示了一个正在被摧毁的城市。CliffyB表示，他的新作将会是一款“PC竞技场式游戏”，类似于早些年的《虚幻竞技场》。但是这款游戏目前还处于非常初期的构思阶段，连个开发团队都没有。他估计该作不需要太大的团队。



相比这个团队规模不大的新作，玩家们更期待的应该还是《战争机器》新作。在微软总部的北面，一个大型团队正在组建。就像已经顺利继承《光环》遗产的343 Industries一样，这个新团队将开启《战争机器》的未来。

Black Tusk与Epic的巨变

2012年当其他公司纷纷撤离温哥华，微软在那里悄然成立了一个工作室。这个工作室就是Black Tusk，它最初只有5个人，试运行了几个月的时间，人员数量逐步增加到55人之后，微软于2012年11月对外宣布Black Tusk正式开张。该工作室经理Mke Crump说：“我们对这里的机会非常兴奋，温哥华有着光明的未来。”

在一年内，Black Tusk工作室的员工数量增加了一倍，现在已成为温哥华最重要的工作室之一。目前他们的办公地点在贝蒂大街的微软大工业园里。Black Tusk的最初阵容是Crump和他在EA的4名同事一起离职创办的，他们都有12年以上的3A级大作开发经验。在公司刚成立时，Crump说：“我们正在做的不是现有的游戏系列，我们正在温哥华打造下一个《光环》级的原创系列，一切都是从头开始做起的。”

很多公司因为温哥华房价太高、税率太高而决定搬迁，转战多伦多、蒙特利尔等对游戏业有优惠政策的城市。而微软之所以在温哥

华成立工作室，是因为那里距离其华盛顿雷蒙德总部比较近。

微软需要一个能够与总部保持密切联络的工作室，同时又保持一定的距离——根据过去十几年来的经验，在微软总部设立游戏工作室并不合适，那样游戏开发过程难免会受到行政影响。游戏开发是一种艺术创作，需要有一定的自由，与华盛顿距离适中的温哥华确实是个不错的选择。

2013年E3展上，微软的展前发布会播放了一段Black Tusk的新作短片，看起来是一个潜入型动作游戏。据微软游戏工作室总裁Phil Spencer透露，当时的这个片段只是一个"素材"，用虚幻引擎4制作，展现了一些概念性的东西，但并不代表它是一款新作。今年初，Phil Spencer说："Black Tusk在过去大半年的时间里孵化了许多创意。"可惜包括那段E3短片在内的大部分创意可能都没有熬过微软高层的项目审核，最后Black Tusk的优先工作从"创造全新3A品牌"变成了"接盘现有的顶级大作"。

2014年1月27日，微软宣布从Epic Games手中买走了《战争机器》系列的知识产权，从而将这个由第三方打造的XBOX品牌标志性游戏系列掌握在了自己的手中，永远避免了《战争机器》叛逃到PS系主机的可能。微软将《战争机器》系列今后的开发工作郑重交给了Black Tusk，同时高薪聘请了Rod Fergusson担任该工作室总经理，与Hanno Lemke一起担任今后《战争机器》系列的监制，以确保其脱离Epic Games之后不至于变得面目全非。

微软将《战争机器》交给Black Tusk的主要原因之一，是因为他是微软旗下最早开始用虚幻引擎4在Xbox One上开发游戏的工作室，并且已经积累了一定的经验。用Spencer的话说，让Black Tusk开发《战争机器》"实际上是一个美妙的偶然"，绝不是在该工作室成立时就已经计划好的。"我要确保有一个顶尖的内部团队，就像《光环》从Bungie转移到343 Industries一样。"Spencer说。

据Spencer透露，与Epic Games的谈判大约是从去年秋季开始的。自从《战争机器3》之后，Epic似乎就没有继续做该系列的动力。之后的《战争机器 审判》也是交给了People Can Fly工作室制作。Epic Games有利润丰厚的引擎授权业务，似乎不大需要花费大量人力物力自己去做3A大作。到了2013年秋季，当微软得知Epic仍然没有新作计划，就产生了买下《战争机器》IP的构想。这样今后微软就可以按照自己的节奏推出系列新作，无需受制于Epic，也无需担忧其跨平台到PS4。消息灵通的业界分析家Michael Pachter认为，微软为了买下《战争机器》的IP可能花了1亿美元。



▲腾讯的收购对Epic而言是一件好事吗？

Epic Games创始人Tim Sweeney表示，之所以放手《战争机器》系列，是因为他们要发展其他投资机会，Epic Games有几个重要项目正在进行中。这些新项目代表了Epic的新方向，而腾讯可能是背后的推动者。

2012年6月，腾讯以3.3亿美元收购了Epic Games 40%的股份，成为其最大股东。随后腾讯就向Epic董事会指派了两名代表，开始介入到Epic的战略运作。Epic的高层大地震由此开始。一个多月后，Rod Fergusson宣布离职。Epic Games旗下People Can Fly的三名制作人也同时离去。10月份，CliffyB宣布离职。12月份，Epic Games总裁Mike Capps宣布退休，今后将以顾问的身份在Epic董事会里保留一个位置。3个月后Capps宣布放弃其董事席位，从此与Epic再无瓜葛。

回归

2012年8月，在《生化奇兵 无限》开发中途，Irrational Games的产品开发总监Tim Gerritsen离职，Irrational聘请了Rod Fergusson接替其位。当时有多方面的小道消息称，Irrational创始人Ken Levine性格古怪，很多高层与他不合。在《生化奇兵 无限》制作末期，因为多人模式等方面的理念严重冲突，多名高层先后离去。Rod可以说是临危受命。在他上任时，距离《生化奇兵无限》的预定发售日只有半年时间。

Rod凭借他丰富的3A大作项目管理经验，帮助Ken Levine顺利完成了《生化奇兵 无限》，游戏发售后业界好评如潮。但Rod也无法与Levine继续合作下去，在游戏发售的一个月后，他就宣布离去。2013年9月，Rod决定接受Irrational母公司Take-Two集团的内部调动，派他到旧金山湾区建立一个全新的2K Games工作室。



Rod说，离开Irrational不为别的原因，只是当时Irrational把他招进去时，本来就是要找一个"完结者"帮忙把《生化奇兵 无限》做完。"我一直在为提升游戏的叙事表现力而努力，我认为这是一个很好的学习机会，Ken和他的团队开发的是真正剧情推动的游戏。"

至于离开一手创办的2K Games新工作室，重返《战争机器》系列的原因，Fergusson说："老实说，我很怀念它。作为一个玩家，与朋友们一起玩《战争机器》是我曾经有过的最好的游戏体验，特别是《战争机器2》的Horde模式。作为一个制作人，我参与了它的诞生，如果它不能进一步发展，我会很难过的。妈的，我现在就想玩《战争机器》新作了！俗话说，自己动手丰衣足食，当机会到来时，我会抓住它！"

Ferguson接受这份工作还有其他多方面的考虑。首先他是加拿大人，在美国工作了15年之后，能够重返祖国当然是件好事。其次，他与微软早有渊源，2006年加入Epic之前，他已经在微软工作了近十年时间，他的游戏职业生涯就是从微软开始。这份工作对他来说既是回归祖国，也是回归微软，有着双重的回归意义。

在微软发布声明当日，CliffyB也对外发布了一封公开信："今天早上醒来，我就被大量电邮、推特和短信淹没了。我的前雇主把《战争机器》IP卖给了微软，我的好朋友Rod Fergusson将负责新作。老实说，我认为这个系列已经交托给最合适的人。《战争机器》也是Rod的孩子，他的功劳不比我小。他会照顾好她的。（Rod，GDC上我还欠你一杯呢）"

几年前，微软成立343 Industries，从Bungie手中接过了《光环》。当时玩家们也担心343无法胜任，结果343开发的《光环4》交出了完美的答卷，销量超过900万套。微软的战略思维正在转变，过去他花巨资收买第三方开发独占大作，结果其中大部分游戏都变成了跨平台。如今微软把钱花在自己的工作室身上，开出高薪在业内招兵买马，招募了大批顶尖游戏开发者，不断强化第一方游戏研发实力。接手《战争机器》的Black Tusk将会是微软今后重点打造的工作室，可以预见未来一段时间内会有不少名制作人加盟。有微软的雄厚财力支持，Black Tusk的未来令人期待。

游戏直播：正在崛起的在线视频主力军

Twitch，一个完全依靠游戏直播的网站，流量超过了 Facebook 与亚马逊

文 清国清城 编 伽蓝
美编 心の永恒

在中国，所有玩家都知道 YY 直播，近年来多玩凭借 YY 而迅速崛起，YY 平台的用户数高达 3.5 亿。游戏直播正在成为中国互联网流量占比最大的视频服务之一。中国玩家可能不大了解的是，在英文国家，也有一个类似于 YY 的游戏直播服务，那就是正在成为全球最大直播平台之一的 Twitch。



二货们的蠢主意

2007 年，Justin Kan、Emmett Shear、Michael Seibel 和 Kyle Vogt 想到了一个听起来很二，但确实行得通的主意。

Kan 将一个网络摄像头装在他的帽子上，这顶帽子在他脑袋上戴了 9 个月都没摘下来。Kan 所看到的一切，全世界都能看到。这个摄像头记录了他的日常生活，每天 24 小时，每周 7 天。不管是吃饭睡觉看电影，还是约会运动玩游戏。当他睡觉时，就把摄像头放在旁边，这样全世界都能看到他。

这四个好伙伴一起创造了一种新形态的娱乐，他们正好赶上了在线视频直播兴起的时机。当时视频直播还不是很流畅，卡顿是在所难免的。他们不知道这种无聊的私人生活直播究竟能不能火起来，更不用说发展出商业模式了。但是在这样的不确定性中，已经悄然种下了一颗种子，它将在今后成长为他们绝对想象不到的参天大树。


■Twithch创始人Justin Kan

那几个跟在 Kan 的身后，带着电池包、笔记本电脑和摄像头的小伙伴，绝不会想到这个看似无聊的创意将创造出全球最大的游戏直播服务。

走向主流的游戏直播

Twitch 的办公室在旧金山金融区，占据了布什街大楼的一整层，这座大楼本身盘踞了半个街区。在公司的大厅有一面墙壁上挂满电视机，每台电视上显示着一个亮紫色与白色相间的 LOGO——TWITCH！办公室的另一侧是一排排的办公桌，对面则是一间间会议室，每个会议室以一个游戏地点为主题，比如有《生化奇兵》的销魂城主题，有《辐射 3》中的 Megaton 主题。

Twitch 目前总共有 100 多个员工，他们管理着平均每月 600 多万种直播视频，粉丝的观赏时间超过 120 亿分钟。到 2013 年底，平均每月访问 Twitch 的用户数超过 4500 万。

游戏视频直播似乎只是一种小众向的娱乐方式，只有核心玩家感兴趣，但是 4500 万用户已经超出了小众向的范畴。最近《华尔街日报》发布了美国互联网流量峰值排名，Twitch 排名第四，仅次于 Netflix、谷歌和苹果，超越了 Facebook、亚马逊、Hulu 等巨头。索尼与微软都选择 Twitch 作为其次世代主机的视频直播渠道。

“我认为 Twitch 就相当于游戏业界的 ESPN。”游戏咨询机构 Hit Detection 的 George Jones 说。“它在很多方面都跟 ESPN 很像，十年前电竞领域规模很小，现在能有这规模要归功于 Twitch。各种战队和联赛的崛起，是因为大家能够很方便地看到，而且还能一边看一边参与。”

Twitch 的大部分内容是电子竞技，Jones 认为 Twitch 奠定了电竞的地位，就像电视直播的出现促进了体育的发展，Twitch 也为电竞的发展提供了渠道，它的直播方式让观众能够边看边学高手们的技巧，而这正符合玩家的需要。

为什么会有人喜欢看其他人的游戏实况直播？不妨做个这样的对比：为什么会有人喜欢看别人踢球？

直播者的故事

今年 34 岁的 Jayson Love 来自蒙大拿，他是 Twitch 的一个著名直播者，网名“MAN”。他的直播节目 MANvsGAME 非常受欢迎。4 年前，Love 是个零售店员，现在



他做全职Twitch直播赚的钱比过去任何工作都多得多。每天晚上他做8个小时的直播，平均观看人数超过4000人。“Twitch完全改变了我的生活，我从一个没前途、没目标、没有人生规划的小店员变成了小小的网络名人，这是我不敢想的事。我妈曾和一个同事说起我的直播，那人说他认识我，而且一直收看我的节目！”

Love从4年前开始在UStream上做游戏直播，当时是因为看到了UStream上饶舌歌手Andy Milonakis的直播表演，那种互动直播方式让他大开眼界，他认为用这种方式进行游戏直播一定很有趣。“当时我以为这是个聪明绝顶的主意，肯定没人想到。然后我到UStream一看，才发现所有人都在做这个。”

不过Love希望自己的直播有所不同，要更像一个节目。他做的不是电竞，而是以“艰难打穿游戏”的方式取悦观众，最初他的节目观众不到10人，后来他把节目搬到Justin.tv，因为他喜欢这个网站的一些功能，再后来Twitch崛起，他才最终转投Twitch。

Bill和Jason Munkel是Twitch上面的另一对明星。58岁的Bill和18岁的Jason做的节目是“父子游戏”，每天晚上这对父子就一起玩《COD》并直播。这个节目已经办了一年，每晚有两三千的观众，他们的粉丝有13万人。

这个节目是儿子Jason想出来的，他经常坐在车里收看YouTube上面的COD视频，他觉得可以跟他爸做个更好的COD节目。父子一起玩COD的很少，所以能够引起一些玩家的注意。他的父亲Bill是个超级游戏迷，对此想法非常拥护。他们先是把自己的游戏实况录下来然后上传YouTube，这些视频的重点不是游戏，而是他们的父子关系。Bill打游戏的高超水平引起很多观众的好奇，他们从未见过这么大年纪的游戏高手，于是他们就在网上一问一答互动起来了。当Jason发现了Twitch这个互动直播网站后，就决定把节目搬到Twitch上面。

每天晚上Bill和Jason做三个小时的视频直播，每周都有新节目。Bill说：“我们的关系本来就很亲近，现在变得更亲近了，这要感谢Twitch。”

游戏直播的崛起

Twitch CEO Emmett Shear表示，他和朋友们在2007年创办Twitch的母公司Justin.tv时，甚至不知道自己在做什么。他和Justin Kan在麻省剑桥市开车遛弯时，谈到了网络直播的创业想法，他们觉得这肯定有搞头，这个话题于是滚雪球般越滚越大，“我们在网上直播全部的对话吧！”、“我们干脆在网上直播整个人生吧！”

Shear说当时并没有想到这么从这种业务中赚钱。在网上直播普通人的生活能赚到钱吗？能维持下去吗？当时他们没有想那么多，就找了朋友Michael Seibel和Kyle Vogt来帮忙。Shear与Vogt负责技术层面，Seibel负责策划，让Kan做些有趣的事。他帽子上的摄像头连接到背包里的笔记本电脑，电脑挂着4张EV-DO卡，实现与网络的持续连接。之后的9个月时间里，任何登陆Justin.tv的人都会看到Justin Kan眼中的世界。

这四个好朋友创造出网络真人秀的同时，它的观众们也产生了“自己做真人秀”的念头。在大量观众的咨询下，他们决定做一个工具，让其他人能十分方便的进行网络直播。在2007年YouTube已经兴起，但那时YouTube还不支持视频直播，因此Justin.tv抢占了先机。

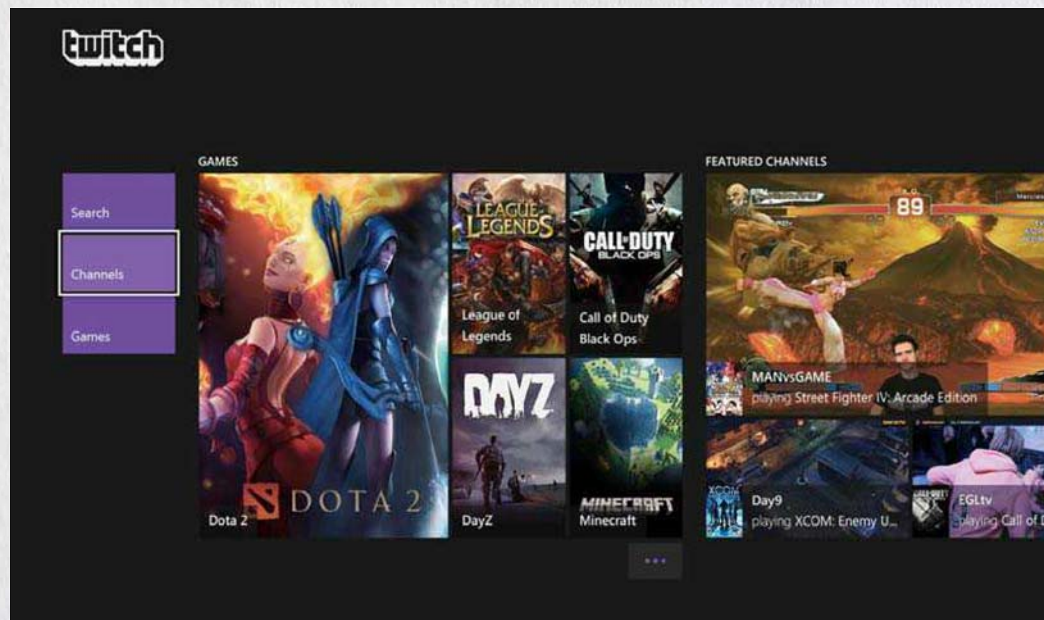
2007年夏天，Kan摘下了帽子上的摄像头，而Justin.tv作为一个视频直播平台正式发布。与那一年上线的其他直播平台一样，Justin.tv分为多种类型，有体育频道、动物频道、新闻频道等。而真正带来巨大流量的是游戏频道，不只是Justin.tv，其他直播平台也是如此。游戏过程直播、比赛直播、高手直播、游戏评论直播……与游戏有关的各类直播在各大直播平台火了起来。

Justin.tv上线两年后，游戏直播的观众数已远远超越其他类型。到2010年底，游戏直播比其他类型加起来还要多了。2011年3月，几位创始人意识到应该给游戏直播一个单独的渠道。于是在2011年6月，第一版Twitch上线。这个游戏专用直播平台基本上就是换皮的Justin.tv。那时Shear已经知道Twitch肯定会火起来，因为Justin.tv上游戏直播的滚雪球式发展已表明玩家对游戏直播的巨大需求。但他还是想不到Twitch会在那么短的时间内发展到那样惊人的规模——很快单月直播量就突破了100万。

“但我认为这很正常，人类都有和别人分享自身成就与经验的需要，”Shear说。“我从来不玩橄榄球，但同样喜欢看超级碗决赛。回顾游戏业的历史，一切是从街机起源的，而在街机厅里，看的时间比玩的多……现在老传统又复苏了。”

Twitch成功之道

玩家喜欢看高手打，原因有两点：一个是他们打得精彩，看的赏心悦目；另一个是能够从中学到技巧。在90年代格斗游戏最火的时候，格斗游戏录像带也曾风靡一时。EVO格斗大赛创始人Tom Cannon说：“在90年代，他们管它叫连招录像。里面有《街头霸王》、《铁拳》等游戏里让人想象不到的创意打



法。”这些录像带源自日本，完全通过玩家之间的互相拷贝而逐步传播到美国，在格斗游戏迷中被视若珍宝，尽管在无数次的拷贝中，很多录像带的画面已经模糊不清。

Shear 表示 Twitch 能在各种直播网站中脱颖而出的原因在于专注，它是唯一专门做游戏直播的视频网站。因为是专门为游戏直播而生，因此能针对视频直播的特点开发一些特色功能。比如在直播 LOL、DOTA 等 MOBA 类游戏时，就很有必要让别人看不到前面几分钟的情况，因为不能让对手知道你所购买的道具。所以 Twitch 设置了延时服务器，直播者可以选择直播延迟多长时间。这种功能迅速赢得 MOBA 玩家的全力支持，他们早就在等待该功能的出现。正是这些为游戏特殊应用而设计的功能，一步一步地赢得了玩家的心，使得 Twitch 成为游戏直播的首选。

Twitch 的广告也是为玩家而度身定制的。目前 Twitch 已经有 5100 多个合作频道，他们都是由普通人经营，与 MANvsGAME、父子游戏等一样，都是草根直播者。广告是他们的主要收入来源，但这些广告不会在直播中途跳出来，影响观众的欣赏体验。直播者可以选择插入广告的时间，所以在比赛中途的休息时间，他们只要按一个键就可以插入广告。Twitch 市场部副总裁 Matthew DiPietro 表示，很多直播者仅靠 Twitch 的广告收入就可以过上十分富足的生活。有多富足呢？他的回答是“六位数美金”。

正是这种对游戏的专注以及在玩家中不断提升的影响力，使得 Twitch 成为索尼和微软为其新主机加入游戏直播功能的首选。

Twitch 与次世代

XBOX 总经理 Chad Gibson 负责 XBOX LIVE、成就、多人游戏以及 Twitch 功能，他表示，微软早就想做个 X360 版的 Twitch 应用，而且在市场调研中玩家的反响也非常热烈，所以他们知道直播对于次世代主机将极其重要。在研发 Xbox One 时，游戏直播已经发展成为绝对不容忽视的重要应用。不过 Gibson 最初只认为游戏直播对电竞有意义，他没想到在电竞之外，游戏直播也能获得广泛关注。

“我本来想到的是世界最强的 COD 玩家们，他们在 Twitch 上面玩肯定很多人看，”Gibson 说。“然后我记得第一次和 Twitch 的人开会，他们说《我的世界》也超流行，那时第一个让我始料未及的事实，因为它并非电竞，但它在 Twitch 上面获得的关注度是现象级的，它让我意识到游戏直播的范畴远远不止是电竞。”

现在游戏开发商们也利用 Twitch 向玩家展示开发中的游戏，而发行商们将 Twitch 作为一种营销工具，能直接与消费者进行双向交流。而且玩家能够用他们的创作为发售多年的游戏赋予新的活力。

今年 1 月初，索尼提供的统计数据显示，在 12 月 23 日到 1 月 3 日期间，20% 的 Twitch 直播来自 PS4 用户。在 PS4 发售后 6 周内，用户进行了 170 万次直播。将 Twitch 作为次世代主机的标配功能，成为次世代游戏体验的一部分，将推动游戏直播的进一步发展普及——过去，游戏直播大部分仅限于 PC 游戏，现在家用机游戏也将成为游戏直播的主力。

当然 Twtich 并不完美，作为一个相对较新的平台，要应对庞大的数据量，以及爆炸性增长的用户量，它难免会碰到许多问题。一个比较棘手的问题是用户访问量分部不均的问题，某些时间段用户过于集中，比如在有大型电竞比赛或者周末的时候，玩家集中涌入，会给服务器造成巨大的压力。最近出现的另一个问题是某个新的大作发售，或者某款大作举办了网络活动的时候，访问量就会暴增，导致 Twitch 的聊天功能受到影响，有时候会无法显示新的信息，有时候会完全卡死。目前 Twitch 正通过设置通用聊天服务器等方式来解决这些问题。

巨大与渺小

三年前，Twitch 与 Justin.tv 共用布什大街的同一个办公室，当时 Justin.tv 首席技术官 Shear 表示该服务运行良好，虽然访问量远不及 Twitch。现在 Twitch 的巨大成功已经使得其他的一切显得十分渺小，这一点从员工数量上也能看出来：从 Justin.tv 分离出来的 Twitch，如今的员工数已是前者的 15 倍。

在原 Justin.tv 的创始人中，现在只有 Shear 仍然留在 Twitch。曾担任 Justin.tv 首席执行官的 Michael Seibel 后来成为 SocialCam 公司 CEO，这是一家做手机视频分享应用的公司。而 Justin Kan 后来创办了 Exec 公司，最近这家公司刚被卖掉。曾与 Shear 一起开发了 Twitch 后台技术的 Vogt，现在是 Cruise Automaton 公司的 CEO，这家公司致力于研发自动驾驶的汽车。这些屌丝创始人现在都已出人头地，并在其他领域开始了人生的新征程，而他们所创造的 Twitch，正在发展成一个新的社会现象。



全球最大游戏论坛背后的故事

NeoGAF是全球最具影响力的游戏论坛，更是业界内幕爆料集中地



Tyler Malka这个名字，绝大多数玩家都没听过，但他在游戏业界有着绝对惊人的影响力。因为他一手掌握了全球最大的游戏论坛——NeoGAF！他是这个论坛的单一拥有者。

NeoGAF不仅聚集了全球最多的核心玩家，而且也是英语国家的游戏从业者们必逛的游戏论坛，在该论坛上活跃的有David Jaffe、CliffyB等行业领军人物，更有无数游戏公司的社区经理、媒体编辑和行业大佬。在规模上，GameFAQ等由传媒集团拥有的论坛可能更大，但这些论坛通常小白较多，而NeoGAF的资深玩家更多，当然它更是公认最大、最成功的由私人所有的游戏论坛。由于专业人士众多，所以在NeoGAF上经常出现各种内幕爆料，总是成为各种公司公关人员的噩梦。硅骑士公司创始人Denis Dyack曾在2008年这样形容GAF："如果它不改革，终究会倒闭，它伤害了游戏社区，伤害了游戏产业。"而如今NeoGAF火爆依旧，反而是硅骑士早已倒闭。

NeoGAF在全球论坛排行榜上排名30，其实它的排名还可以更高，因为它采取了不再开放注册的政策，每个月只让很少数的新会员加入，否则它的规模还会更大。而即便如此，该站目前的月均PV量超过7000万，每月有260万不同的用户访问。这还没有算上E3以及其他业界盛事举办时的访问量飙升，每年E3展期间网友几乎要将NeoGAF的服务器挤爆。让人意想不到的是，作为NeoGAF站长的Malka，在2012年才第一次参加E3，那一年他28岁。

前世今生

NeoGAF的前身是游戏网站Gaming-Age，与大多数游戏网站一样，它也有自己的论坛，大家叫它GAF，即"Gaming-Age Forums"。GAF有一批很忠实的用户，但它出生的时机不对。2000年网络泡沫破灭，经营网站的广告收入少的可怜。由于资金有限，能够承担的服务器资源有限，当时Gaming-Age的经营者Jim Cordeira必须在主站和论坛之间做出一个取舍。当时以新闻和游戏评测为主的主站还算有一点收入，论坛则是完全无利可图的，所以Cordeira决定保住主站而扔掉论坛，好在后来他与IGN达成协议，由IGN托管GAF论坛。IGN只负责托管，以及获得一些微薄的广告收入，Gaming-Age方面也没有对GAF论坛进行监管，所以这个论坛完全是在放任自流中自由发展。而这种完全自由的状态，恰恰是其用户所喜欢的。不过没多久，IGN决定将GAF关闭。那段时间GAF及其会员成了游民，先是流窜到EZBoards，然后转到GameSquad Network的专用服务器。

没多久GAF与GameSquad的关系也闹僵了，原因仍然是钱的问题。因为没钱，GameSquad提供的服务器很差，而且想尽办法从GAF搞钱，比如加入了一堆弹窗广告，还有一些音频广告。劣质服务器与劣质广告几乎搞残了GAF，它眼看着就要与其他无数小论坛一样默默死去。

2004年，一个大型热门帖导致GAF的数据库崩溃，由于没有备份，论坛的一切全部丢失。GAF与这种方式悲惨的死去。Malka说："管理员队伍非常沮丧，在无数次的迁移以及后来GameSquad的糟糕经历之后，大部分主要人员都辞职了，大家都任由GAF走向死亡。"

就在这时，一个充满热情的少年拯救了奄奄一息的GAF，使其获得了重生。



拯救 GAF 的少年

Tyler Malka 从 14 岁就开始上 GAF，很快就成为一名管理员。在 GAF 濒死之时，19 岁的 Malka 给站长 Jim Cordeira 发了封电子邮件，让他帮忙在 Gaming-Age 网站上发一篇新闻，发动网友拯救 GAF。“作为一名 19 岁的穷学生，我没有钱，但是有一小群忠诚的朋友。” Malka 说。

这次拯救 GAF 活动总共收到了 2000 美元捐款，虽然看起来不多，但 Malka 说：“当时 GAF 与现在的 NeoGAF 比起来小的可怜，所以这是一笔很大的数字。”

但是这笔钱还不够让这个数据全部丢失的论坛重新上线，日子一天天过去，GAF 再不重开，原来的那些用户就要全部流失了。Malka 失眠了一整个星期，他的脑袋里仿佛有个时钟在滴答滴答响，好像每响一下就有一些用户在流失。Malka 在社区里招募志愿者，有系统管理员、程序员、图形设计师等，全部出于自愿。他租了个服务器，购买了 vBulletin 论坛软件，筹备了一周后，新 GAF 终于做好了上线的准备。没有烂广告、服务器性能较好、还有一帮热心的人帮忙。新论坛还是叫 GAF，与 Gaming-Age 继续保持关联。

2006 年，Jim Cordeira 遭到一大波游戏公司的骚扰，原因是 GAF 上讨论的内容还有一些泄密的资料。GAF 对 Gaming-Age 的经营造成了威胁，很多游戏公司表示要撤广告。无奈之下，GAF 只能脱离 Gaming-Age。这样论坛名必须要改。Malka 决定参照 IGN——这家网站原名为“Imagine Games Network”，被收购后保留了缩写，现在人们已经不记得它的原名，只知道 IGN 这个名字。Malka 决定将新论坛叫做 NeoGAF，也就是“新 GAF”的意思，这里 GAF 不代表任何名字，它本身就是一个单词。

从 2006 年起，完全独立的 NeoGAF 稳步发展。8 年来，互联网的世界里沧海桑田，而 NeoGAF 始终保持不变，简单就是它的首要理念。“完全免费、绝对不唐突的广告，以及保持火热而又睿智的谈论氛围，用户要用事实支撑他们的观点，不允许偏执以及常见的网络暴力，这就是它逐年稳步发展的原因。” Malka 说。

Malka 也曾打算对 NeoGAF 做出一些改变，比如做一个像博客一样的首页，这样更能获得广告主的青睐，不过用户不支持，所以作罢。大部分传统游戏网站需要与游戏发行商保持密切联系，才能获得新闻以及游戏资料。而如果 NeoGAF 与发行商走得太近，就会在论坛内容方面遭到压力，因为媒体与厂商之间的交道往往是以保密协议为基础的，而泄密才是人们热爱 NeoGAF 的原因。

NeoGAF 的主要改变发生在后台，该站至今仍在使用古老的 vBulletin 版本，因此总是遭遇各种服务器问题。之所以仍然在用，是因为其中的一些功能比较适合 NeoGAF。现在 NeoGAF 有强大的服务器为后盾，有 64 核处理器，160GB 内存，还有高速云阵列，它已是最大的 vBulletin 网站之一。由于一切都能远程控制，不需要办公室，因此 Malka 正在计划环游世界。



■GAF站长TylerMalka

GAF VS 业界名人

各种泄密与丑闻是 NeoGAF 吸引网友的重要原因，而这些内容很容易引起法律纠纷，Malka 是如何保持平衡的?

NeoGAF 上最著名的业界名人之一是 Denis Dyack。Malka 说，



■《救世魔神》的低素质遭到了玩家的诟病。

Dyack 刚加入 NeoGAF 时主要是为游戏《救世魔神》作宣传，就是那种“大家好，我是硅骑士 CEO，我们正在做一款新作，我会在这里回答大家的问题”之类的帖子。只要是受关注的游戏，在 NeoGAF 上发这种广告性质的帖子是没有问题的，但 Dyack 在与网友互动的过程中遇到了让他恼火的问题。贬低《救世魔神》的玩家从四面八方涌过来，各种恶评把 Dyack 激怒了。接着他开了一个投票贴，也是 Dyack 与所有网友打赌的帖子：游戏发售后如果媒体的整体评价是积极的，那些投票反对《救世魔神》的人就要在自己的账号上写上“服从 Denis Dyack”。“简直幼稚到令人难以置信”——Malka 如此评价 Dyack 的举动。

《救世魔神》还没发售就已恶评如潮，Dyack 在 NeoGAF 上被喷得体无完肤。恼羞成怒的 Dyack 在 1up 的博客上发表了长达一小时的声明，连篇累牍地抨击 NeoGAF 是互联网史上最差网站，早就应该被 FBI 关闭。这篇博客发布之后，Dyack 若无其事地回到 NeoGAF 继续为他的游戏作宣传。而 Malka 发表了一份公开声明，宣布已经将 Dyack 封号，“历史会证明谁才是赢家”Malka 如此说道。《救世魔神》发售后，Metacritic 统计的平均分只有 65，原计划的三部曲被取消。

栽在 NeoGAF 上的业界名人还有很多。就在《救世魔神》事件的一年前，微软全球营销部副总裁 Jeff Bell 就因为在 NeoGAF 上攻击网友而被开除。由于在 E3 2007 的微软发布会上出丑，Jeff Bell 成为 NeoGAF 网友们奚落的对象。这种事情在 NeoGAF 上司空见惯，一般当事人都不会露面。而 Jeff Bell 面对一位网友的嘲讽，用小号发了一句简单的留言：“您对社会的贡献又有哪些?”结果这个小号很快被人发现是属于 Jeff Bell 本人，于是这起事件被广为报道。此事之后，Jeff Bell 黯然辞职。

“Jeff Bell 事件可能是一个转折点，在此之后，NeoGAF 发生了一些变化。业界大佬们变得很谨慎，他们变得严格遵守公关准则，因为任何人在 NeoGAF 上面说的任何话都可能马上变成丑闻……大家能不谨慎吗?” Malka 曾公开表示 Jeff Bell 事件是一个“误会”，用户私密性是应该得到保护的，即使是对公众人物。

金钱问题

随着社交网络的兴起，很多游戏公司都设置了“社区经理”这个职位，专门负责在论坛和社交网络上与网友互动。为了保持独立姿态，避免与发行商走得太近，NeoGAF禁止社区经理在网站上开新帖，禁止其复制粘贴官方PR材料，他们可以回答网友的问题、对一些疑问进行澄清。有官方人员参与到论坛的讨论可以提升网友积极性，不过保持中立与独立姿态更重要。所以这么多年来，无数发行商邀请Malka参加内部活动都被他一一谢绝。当NeoGAF上出现泄密帖时，发行商们仍然想向NeoGAF施压逼其删帖，即便他们知道自己并没有法律依据。

2011年末，微软的某个工作人员一时手滑把原本内部使用的《质量效应3》beta版发给了数千名用户。这个版本包含了大量接近于完成版的脚本，包括该作最具争议性的结局。这些信息很快就被拆解并发布到NeoGAF上。微软先是要求删帖，被拒绝之后，微软派出律师团直接找到了Malka。Malka认为，微软的这种做法简直是火上浇油。“信息一旦泄露到互联网上，想要完全删掉是不现实的。在你这么做的过程中，会让人觉得你很傻逼。”

NeoGAF也有一些禁止的内容，比如禁止讨论盗版游戏以及发布盗版的链接，不过对泄密的资料是允许的。“我认为这是完全合理的，对这种事采取法律行动很荒谬，不过那些公司还是要那么做，因为他们有那么多律师要养活，不起诉或者威胁别人，他们不就失业了吗?”

与发行商保持距离有利于NeoGAF保持独立性，但如何维持广告收入? 论坛会占用大量的服务器资源，运营成本不低。一般网站的页面浏览量平均在四五页，而在NeoGAF那样的核心玩家论坛上，页面浏览量会达到二三十页。NeoGAF的每月260万用户总共浏览7000多万个页面，按理应该很容易吸引广告主，但是因为得罪了很多游戏公司，NeoGAF要找广告客户并不是那么容易。直到现在Tyler Malka仍时常为如何保证收入而发愁。



“做论坛太难盈利了，”Malka说，“论坛的广告点击率太低，可能是所有网站中最低的——可能比盗版网站的广告点击率还要低。那些网站会做些手脚骗点击，而我们不会。”

战略资产

Malka刚接手濒死的GAF论坛时，只能通过谷歌的AdSense广告联盟获取一些微薄的收入。所以开始时GAF一直在亏钱，不过达到了一定的用户规模后就开始扭亏为盈了。早期GAF用户都会对“500内部服务器错误”信息十分熟悉，这就是因为缺乏资金，无法提供足够的服务器资源。当NeoGAF达到足够的规模后，Malka对广告形式的严格挑选也导致其仍然难以找到合适的广告主。NeoGAF要在尽可能不影响用户体验的前提下插入广告，这就意味着尽量不让网友看到广告的痕迹，而这与广告公司的意愿是相悖的。

也曾有许多公司打算收购NeoGAF，几乎每两个星期就会有买家出现，不过也都被Malka谢绝，他知道一旦论坛转手，就肯定会变样，不管在交易过程中做出怎样的保证。Malka也知道怎样能赚到更多钱，但那都是以伤害NeoGAF为条件。如果将NeoGAF卖掉，买家势必会按照利益最大化的原则进行改变。有些买家出的价格不低，500多万美元的也有。“大约是从前年开始，大公司的收购请求就陆陆续续的来了。我给了他们一些资料去评估，然后他们就开出了500万美元的价钱。”Malka说。

“有那么一笔钱，我可以舒舒服服地退休，好好照顾我想照顾的所有人，从此安度余生。但是我又开始想，什么才是对自己最重要的，我是否已经完成了想要完成的事?”

那笔500万美元的收购提议是在2012年初提出的，Malka对此决定并不后悔，现在NeoGAF比那时的流量又增长了50%。论坛的曝光度也进一步提高，有些网站专门制作了NeoGAF的专题，GameTrailers TV甚至做了一个NeoGAF的纪录片。Malka当然不会后悔，因为现在NeoGAF肯定更值钱了。

“NeoGAF是一种战略资产，它是目前最大的英文游戏论坛，而且它不是由公司拥有，而是我一个人拥有。所以有很大的利用价值。它是信息的交汇处，每天所有媒体和行业人士都会来NeoGAF逛逛……我去所有网站都能看到NeoGAF的内容被转发到首页。”

IGN秘史：全球第一游戏门户兴衰史

日均独立IP过千万的IGN，是如今全球最大的游戏网站

IGN，全球最大的游戏网站，国内玩家最熟悉的英文游戏站点。与美国文化娱乐历史上许多里程碑事件一样，这个极具影响力的媒体也是从英国人的入侵开始。



1985年，牛津大学毕业生、计算机达人Chris Anderson用2.5万美元的银行贷款创办了Future出版社。这次创业没有外部投资人，Anderson开办的公司规模很小，其首个产品是超小众向的杂志，名为《Amstrad Action》。Amstrad是英国的一家电脑公司，这本杂志就是专门围



■IGN创始人Chris Anderson

绕该公司的计算机产品。很快Future拓宽了自己的产品线，推出了关于Amiga、Commodore、Sinclair等计算机的专门杂志，基本覆盖了英国PC与游戏市场的绝大部分主要机型。

十年后，Anderson离开Future奔赴美国，他买下了北卡罗来纳州Greensboro市的GP初版社，当时这家游戏杂志出版社正面临倒闭危机。GP是“Game Player”的缩写，它曾一度是出版商Signal Research的旗舰杂志。但是因为一系列的失败投资，Signal只能将《Game Player》和其他一些资产变卖给债主，其债主高兴地将该杂志转卖给了居然愿意接盘的Anderson。

1993年Anderson完成了对GP的收购，他正式搬到了美国，将公司选址于旧金山湾区，并将公司更名为Imagine Media。这一切都在两年的时间内完成。游戏业正在蓬勃发展，Anderson知道要抓紧时机。

1996年，Imagine旗下已经有多本深受欢迎的游戏杂志，包括《PC Gamer》、《次世代》和《CD-ROM Today》。在游戏类的广告收入上，它迅速超越了当时的行业领头羊Ziff Davis。Imagine将公司搬到了旧金山的卫星城布里斯班，在圣布鲁诺山脚下租了一个办公室，那个地方在旧金山市中心南面，是一个民宅与写字楼混合的办公园区。

Imagine的杂志很受玩家喜爱，不过公司领导层一直在关注互联网的爆发，互联网媒体的土壤已经十分肥沃，并且已经有许多人通过网媒赚到了钱。Imagine的一些杂志也开通了网站，不过没什么内容。Imagine的发行部负责人担心网络的免费资讯会给《次世代》等热门杂志的发行造成负面影响。

在Anderson涉足美国游戏杂志业之前，美国本土已经有不少成功的游戏杂志，包括《EGM》、《GameInformer》等。但Imagine的《次世代》是一本很特别的杂志，不像其他杂志一样只有游戏新闻、前瞻和评测，有更多游戏行业的内容，显得更具深度、更有可读性，所以深受铁杆玩家的欢迎。当时《次世代》杂志的主编是Chris Charla，责编是Doug Perry。据Perry说，那时Imagine的董事Jonathan已经游说Anderson开设一个专门负责网站的部门，给其足够的自由摸索网络媒体的经营模式。Anderson同意了他的建议，于是IGN的种子就这样播下去了。

“在1996年，互联网是人人谈论的大事，就像西部大拓荒一样。”Perry说。

IGN的名称由来

第二年3月，Imagine正式推出了“Imagine Games Network”，这实际上是三个网站组成的一个游戏网络，分别是：N64.com、PSX Power和Saturnworld，分别围绕当时最受关注的三大游戏主机。这些网站的编辑挤在一个小黑屋里，里面摆满了桌子，还有各种网线。虽然环境很杂乱，但他们有充分的自由。

Perry聘请了青年写手Matt Casamassina和加州大学伯克利分校毕业的高材生Peer Schneider负责N64.com。Schneider是德国人，在日本住过几年，对于当时的美国游戏媒体来说，这是一个巨大的优势，因为各种最新资讯都是从日本传过来的。而且Schneider之前还经营了一个小小的任天堂专门站，叫做Nintendojo。其实在加入Imagine之前，Schneider也曾到另一家网站面试过，那是ZDNet旗下的VideoGames.com（后来更名为GameSpot），但当时该站并未打算提供全职工作，所以Schneider和Casamassina一起在1997年夏季加入了N64.com。

“我们非常兴奋，因为我们都是很早就活跃于网络的人，”如今已成为IGN内容发行副总裁的Schneider说。Perry说，当时Imagine的所有人都不知道这个新成立的网络部在干什么。杂志编辑们经常与游戏发行商开会定内容和排期，网络部有时候也会参加，但根本不受发行商待见，有时候他们甚至被视为绊脚石。为了做出一番成绩让大家刮目相看，这些网络部的小伙伴们拼命工作，每天加班到深夜，没有固定的休息时间。他们也一起办派对，将彼此视为家人。

IGN的第一代编辑都很爱喝酒，他们曾经喝得酩酊大醉之后在东京街头“冒险”，穿着内衣裤跑进地铁。一边喝酒一边通宵打游戏更是家常便饭。现任IGN任天堂频道主编Matt Casamassina说：“当时我们就是一帮游民，没有正规管理，事情每天都在变。有时候一天发5篇稿就视为巨大的成功。我记得有几次喝得烂醉去上班，到了办公室就一头扎到办公桌下睡大觉，直到老板来查班。”

Imagine的杂志与网络部门不仅发展成截然不同的文化，他们对资讯的反应、搜集和处理方式也完全不同。到1997年10月，Imagine公司从“Imagine Publishing”更名为“Imagine Media”。两个月后，这家公司分割为游戏部与数字部，两个部门都有杂志和网站。

在90年代，游戏公司对于网络域名还没有那么积极，任天堂决定将新主机叫做N64之后，并未马上注册N64.com的域名，结果被Imagine捷足先登。N64.com获得了玩家的强烈拥护，而且其内容更新的频率比任天堂官方的Nintendo Power网站快得多，以至于很多玩家以为N64.com才是任天堂的官网。

美国任天堂对于Imagine侵犯他们的商标名非常不满，经过来来回回地交涉，Perry后来拜访了任天堂美国总部，虽然此行非常不悦，但最后还是达成了协议。1998年1月12日，N64.com更名为IGN64.com。这是“IGN”这个缩写第一次作为域名出现，后来IGN变成一个独立主站域名后，IGN64.com变成了很让人无语的ign64.ign.com。

IGN作为一个媒体品牌的历史就这样开始了。那是网络概念被炒到白热化的时期，风险投资疯狂涌向网络概念股，拥有网络业务的公司都受到热捧，Imagine也不例外。



网络泡沫时代

在风投的诱惑下，Imagine 已不满足于纯游戏媒体，面向女性的 Chick Chick 网站很快就开通了。接着“每日娱乐网络 DEN”成立。当时所有网站的发展理念就是“以最快的速度扩张”，以达到抢占山头的目的。

1999 年，Imagine 决定将网络部门分离成为一家全新的公司，由 Mark Jung 负责，此前他曾开办了网络安全公司 Worldtalk。最初这家新公司定名为“分支网络（Affiliation Networks）”，之后更名为更容易记的 Snowball.com。这家公司不断进行并购扩张，到年底之前旗下的网站已经有 Chick Click、Power Students Network、The Den、Vault Network、Scoops Wrestling 等等，不过访问量最大的还是 IGN，此时 IGN 已不再是缩写，而是一个独立的品牌名称。

与此同时，投资者的资金不断注入到这家新公司，助其完成收购扩张。11 月，新线电影公司投资了 500 万美元。12 月，Snowball 宣布获得了 3500 万美元的风投，此外还有大约 3000 万美元的私募基金排着队等着它拿走。到新千年即将到来时，Snowball 宣布其计划上市，目标是在 2000 上半年融资 8600 万美元。

2000 年 3 月 21 日，Snowball.com 顺利上市，共融资 7500 万美元。在其上市的 11 天前，纳斯达克指数达到了 5048 点的历史最高值，比一年前翻了一倍。然而在 Snowball 上市时，纳斯达克已拉开暴跌的序幕，此后是连跌两年，蒸发了 80% 的市值，互联网泡沫完全破灭。

与湾区其他互联网创业公司一样，Snowball 曾为自己描绘了美好的蓝图，它甚至已经准备建设几栋豪华办公楼。旧金山烛台园的临时办公楼已经配不上他们的尊贵身份了，他们想回到布里斯班建造三栋办公楼，里面要有功能完备的酒吧、200 平米的健身房，还要有街机厅、果汁吧和咖啡馆。据当时的 IGN 员工说，这几栋新办公楼的规划极其奢侈，公司管理层明显对前景过于乐观。就像当时在集体狂欢的其他网络公司一样，他们并没有意识到自己还没有可靠的盈利模式。

从 2000 年春季开始，一个个网络泡沫被逐个戳破，很多公司一夜消失。那一年 9 月，对 Snowball 来说，雪球变成了雪崩。由于投资人纷纷撤资，Snowball 裁员 100 人，裁员比例达到三分之一。2001 年初，又进一步裁掉了 50 人。虽然 IPO 时的钱还没花完，但公司的业绩不断下滑，已经到了危险的地步。Chick Click、Power Students Network 等网站根本拉不到广告投放。好在游戏的网络化对于大部分游戏公司老总来说都是很清晰的方向，所以游戏公司更舍得在网络媒体上投广告，IGN 因而幸免于难。

2001 年 4 月，IGN 推出了付费的内部会员服务，创造了广告之外的营收渠道。此举在 IGN 内外都有极大的争议。Snowball 的部分高管建议 IGN 转型为完全会员制的网站，这遭到 IGN 编辑团队的强烈反对。最后决定将部分优质内容提前提供给付费用户，论坛也变成了付费用户专属。一些读者对此强烈不满，他们认为这是一种背叛，已经付费的用户也在论坛上一片叫骂，指责为何免费多年的东西变成了收费的？Schneider 说：“如今回过头来看，将论坛变成付费用户专属是一种绝望的举动，我们不该那么做。但当时太忙乱了。”

2002 年，Snowball 甩卖或关闭了 Chick Click、IGN Sci-Fi、IGN Wrestling 等网站，作为其核心的 IGN 游戏主站也进行了小规模裁员。5 月份，Snowball 更名为 IGN Entertainment，其股票代码从 SNOW 改为 IGNX。这表明其已回归游戏本源。IGN 的编辑们都是狂热玩家，把办公室当成家，一天工作十几个小时。对游戏的热爱转化为工作动力，这是 IGN 的核心文化。



▲IGN的游戏推荐与评分在业内极具分量。



价值 6.5 亿美元

2003 年 8 月，熬了两年苦日子之后，救星终于出现了。私募机构 Great Hill Partners 从 IGN 的股东和员工手中买下了大部分股份，将 IGN 变成了私有化公司。现在的 IGN X360 频道主编 Hilary Goldstein 还记得那时的情形，当时 Mark Jung 将 IGN 的核心员工们叫到了会议室里，总共有 15 人左右。他们说：“现在公司里就你们还留有股份了，你们要决定是否卖掉。如果不卖，就不能继续在这里工作。”所以所有人都同意将股份卖给 Great Hill。之后 IGN 开始疯狂招聘，再次进入扩张阶段。

后面两年时间，Great Hill 出资助 IGN 进行了一系列的扩张，首先是将其办公地点搬到了布里斯班玛瑞那大道。从 2003 到 2005 年，IGN 先后收购了 Voodoo Extreme、TeamXbox、烂番茄、3D Gamers、AskMen.com 等。在公司内部还推出了 IGN 下载、IGN 无线、IGN 体育、IGN 漫画、GameStates、Direct2Drive 等全新频道与功能。

在这一系列举措之后，2005 年 7 月，Great Hill 向证监会提交了文件，启动了再次 IPO 的流程。不过在此过程中，它找到了一个比上市更好套现途径。9 月份，传媒大亨鲁伯特·默多克的新闻集团宣布打算以 6.5 亿美元现金收购 IGN。这笔交易在次月顺利完成。

当时新闻集团刚刚巨资收购了 MySpace 的运营公司 Intermix，还有大学体育网站 Scout Media。这次收购 IGN，是将其并入到福克斯互动媒体事业群，打造一个完整的网络传媒帝国。次年，IGN 开始国际化扩张，在英国和澳大利亚设立了分站。

到 2005 年 6 月，IGN 的平均每月用户数量达到 2400 万，注册用户达 480 万。历经网络泡沫之后，找到了大靠山的 IGN，终于走上了健康发展之路。IGN 进入 Alexa 全球 200 大网站之列。

2010 年之后，由于社交网络崛起，媒体型网站受到冲击。2013 年 2 月，新闻集团因战略挑战而将 IGN 卖给 Ziff Davis 传媒公司，具体金额未知。这次交易之后，IGN 进行了一次大裁员，关闭了过去几年来收购的 Gamespy、1UP.com、UGO 等游戏网站，专注于 IGN.com 旗舰品牌的发展。

IGN 的发展随着网络热点的转移而浮浮沉沉，无论如何，十年来它一直是最具影响力的游戏媒体之一。IGN 的游戏评分是各媒体评分中最受关注、最具影响力的指标，足以影响到游戏销量，并且对全球媒体都有参考和指引意义。据 Alexa 统计，目前 IGN 日均 PV 超过 3000 万，日均独立 IP 超过千万。相比之下，其最大竞争对手 GameSpot 的日均 IP 仅为 500 万左右，日均 PV 一千万左右。无论网络媒体价值几何，单日上千万人登陆的 IGN 始终拥有巨大的业界影响力和商业价值。

谱写现代战争与泰坦之音

从英国唱诗班少年，到好莱坞作曲家，再到游戏业界的编曲大师

通常拍摄电影的最后一个重要环节，就是由导演聘请作曲家为电影谱曲。这样摆在作曲家面前的就是几近完成的电影画面，有足够的素材可以启迪其音乐创作的灵感。而且电影的配乐较短，一般一段两分半钟左右。为电影大片和游戏大作都做过编曲的Stephen Barton说，为游戏配乐要难得多。

Barton第一次参加游戏谱曲是在2006年，他和他的导师Harry Gregson-Williams受邀为《使命召唤4现代战争》谱曲。他们没有电影那样现成的镜头可以参考，只有一些游戏内的过场动画，以及游戏片段。其实与其他游戏相比，《COD》的配乐还比较容易，Barton说："游戏中的很多部分都是轨道式的，如果你死了，只是跳回到之前的某个点。"

"《泰坦天降》就完全不一样了。"

Infinity Ward的核心团队离开动视暴雪，成立Respawn Entertainment之后，仍然找到Barton为他们的新作谱曲。这次他们的游戏完全抛弃了单人模式，围绕多人网战。战场的氛围每时每刻都在变化，一切都取决于玩家。这样的游戏该如何配乐?

天才音乐少年

Barton出生在英格兰，在他蹒跚学步时，父母就发现了他的音乐天赋。他会在派对上自己乱走，然后爬到钢琴上，他不是像其他孩子一样乱拍琴键，而是优雅地弹奏出一小段旋律。他会认真地听每一个音节，然后寻找下一个能够接得上的音节。

3年后，8岁的Barton成为温彻斯特教会唱诗班的一员。那是英国享负盛名的唱诗班，从英格兰各地学校中精挑细选出22名少年组成。9岁那年他已经到美国巡演，还去澳大利亚巡演过两次。可以说，不到10岁的Barton已经是个专业音乐家了。之后他到英格兰萨摩赛特的威尔士天主教学校学习钢琴。那时他一天要在房间里练习七八个小时，但Barton并不喜欢一个人练琴，他更喜欢和其他人一起轻松地交流音乐。

为迎合新时代的需要，90年代末威尔士学校增设了音乐技术工作室。最初这个工作室并不知道该如何应用现代技术，只是将学校音乐会进行录制和混音。而Barton在其中找到了自己的新天地。"那里有一些设备，都是我至今仍靠其谋生的东西，现在用的只不过是更小一些。我学的很认真，自学了一些诀窍，掌握了一些编程技巧。"

Barton开始自己作曲，他是能够完全用数字装备谱曲的第一代作曲家之一。他用来创作的不是大钢琴，而是一种叫做音序器的新设备。在键盘上按一个键，可以转化为任何所需的乐器音，有大量的数字音源样本可以选用，可以是钢琴，也可以是长笛、小提琴……

在课外时间，Barton曾为BBC的第四频道作曲。后来通过一个熟人，他在2001年认识了Harry Gregson-Williams。Gregson-Williams应该是玩家们最熟悉的音乐家之一，他不仅为许多脍炙人口的好莱坞大片谱曲，当时他刚刚完成了《潜龙谍影2》的谱曲工作，其中的几段旋律堪称游戏史上的不朽经典。Gregson-Williams与Barton一样都曾是英国唱诗班的成员，在音乐上有许多共同语言。Gregson-Williams邀请Barton到洛杉矶和他一起工作。

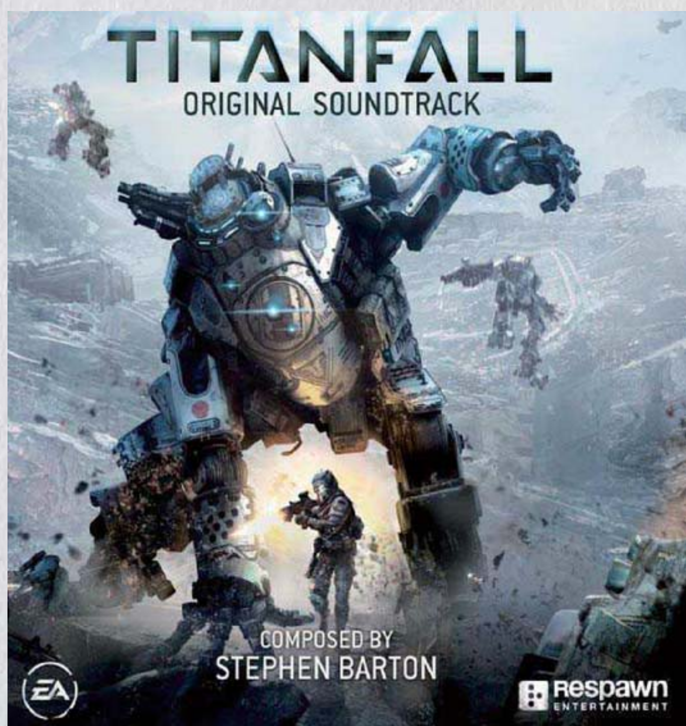
"于是我买了一张单程机票，"Barton说，"因为我当时买不起双程票……本来只打算呆两三个星期，没想到13年后我还在这里。"

Barton帮助Gregson-Williams做的第一个项目是梦工厂的动画电影《辛巴达 七海传奇》。此后他陆续参与了《怒火救援》、《怪物史莱克》、《纳尼亚传奇》等电影，《现代战争》是他参与的第一款游戏。

为游戏谱曲，需要贴合每个关卡、每个游戏片段的氛围，这就需要满足游戏设计师的需要。Barton说："当个游戏作曲家，你要具备变色龙的能力。"

《使命召唤4》虽然也有多人模式，但为其所作的音乐首先是为单人战役部分服务的，而这部分与电影一样，有高潮有结局，所以其音乐创作过程与电影较为接近。而《泰坦天降》完全没有一个可以定基调的主线，虽然其中也有那么一点故事，但玩家的战斗氛围才是游戏背景音乐需要衬托的东西。这次Barton只能自己发挥，摸索这种对他来说全新的游戏类型。从恩师Gregson-Williams学到的技能已经帮不了他了。





泰坦天降

Respawn在2013年6月的E3展上公布了《泰坦天降》，Barton是在此4个星期前才看到这款游戏。时间不多，Barton首先要找到一个切入点，这个切入点就围绕泰坦。因为这种巨型机甲声音巨大，背景音乐需要在其轰鸣的脚步声中也能被听到，所以诸如吹奏类乐器就不能使用了。Respawn给了Barton一段游戏视频短片，他就在自己的办公室里循环播放，他关掉了游戏的效果音，做了一些简短的音乐片段进行测试。他花了好几个月的时间才找到最佳组合。

"我经常把这个过程比作酿威士忌酒，要有一个蒸馏的过程，需要将那些没用的东西先过滤掉，然后围绕核心的东西。"Barton把精力放在游戏中的不同势力身上：强大的星际矿业公司（IMC）与民兵叛军之间的冲突。为了烘托星际矿业公司的霸气，Barton写了80多个不同的片段，将其编入到交响乐中。Barton如此形容为IMC做的音乐："就像盒子里的声音，它逃不出来，但是对盒子来说又太大了，

让人觉得随时要爆出来。”至于传统的乐器，如小提琴和小号，最后都用一系列的电脑音效进行处理。
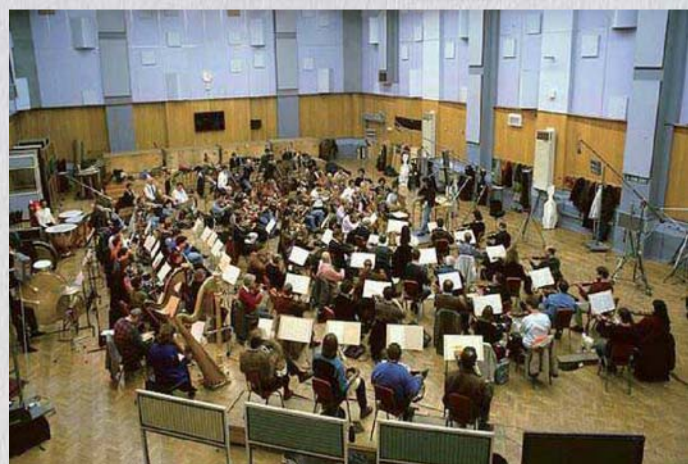
民兵方面被描绘为较为分散的、较小的势力，其音乐分散为种类更多的乐器，其音乐给人的感觉是更接地气、更亲近。民兵音乐的主旋律是用一系列的太鼓和朝鲜框鼓来完成的，Barton 用多种吉他取代了传统的弦乐器。很多主旋律是用一种特殊的电提琴，由独奏者 Paul Cartwright 演奏，此前他的作品包括《太空堡垒卡拉狄加》、《行尸走肉》等。

为了配合多人游戏战局变化快的特点，Barton 创作的这些音乐片段都很短，可以根据游戏的情况重新编排。这些音乐片段相当于一个个模块，每个模块有不同的激烈程度，然后可以组成“快速泰坦行动”、“快速机师行动”或者“中速机师行动”。游戏中没有“低速”的音乐，太慢的节奏不适合这样一款狂热的游戏。

可以说，Barton 将整个游戏的音乐节奏控制交给了玩家。过去他所做的每个项目都是由他完全控制音乐与游戏的衔接，而在《泰坦天降》中，他只是做了一些模块，然后让游戏引擎根据游戏的进行情况将这些模块拼凑起来。

将曲子做出来只是完成了一部分工作。在洛杉矶的工作室里工作了 8 个星期后，最后一步是回到 Barton 的英格兰老家，在那里找到一个大小合适的音乐工作室，负责音乐的演奏与制作。

阿比路工作室是音乐家的圣殿。从甲壳虫的专辑，到平克·弗洛伊德的《The Wall》，它已成为顶尖摇滚乐队的摇篮。作曲家约翰·威廉姆斯经常委托该工作室录制交响乐，Barton 也经常找他们，电影《天国王朝》的音乐就是在那里录制的，还有《纳尼亚传奇 2》。甚至《现代战争》的大部分配乐也是在那里制作的。所以《泰坦天降》的音乐在阿比路录制可谓理所当然。Barton 在那里录制了两场交响乐，用阿比路的一号大型工作室录制 IMC 的音乐，二号工作室用来录制民兵阵营的音乐。



▲Stephen Barton 在伦敦阿比路工作室录制泰坦天降的交响乐。

虽然 Barton 如今的主要工作仍然是与好莱坞电影公司合作，他也很喜欢与游戏公司合作的氛围，他可以更多地进行尝试。“《泰坦天降》绝对是一个实验的过程，我们试试这个，试试那个，结果如何就让玩家说了算吧。”Barton 说。

东欧“潜行者”：乌克兰的GSC游戏世界



■乌克兰首都基辅。

硕果初成

在乌克兰的动荡局势下，该国的游戏产业也在经历前所未有的动荡。

舍吉·格里戈罗维奇（Sergei Grigorovich）曾是东欧最大游戏发行商GSC Game World的CEO。他和他的公司因为两个游戏系列而闻名，第一个是即时战略游戏《哥萨克（Cossacks）》系列，因其能实现同一个战场6万人大战的宏伟规模而给人留下深刻印象，第一作发售后风靡东欧，格里戈罗维奇因而在25岁之前就成为百万富翁。

第二个游戏系列就是《潜行者（Stalker）》，其第一作的副标题是“切尔诺贝利的阴影（Shadow of Chernobyl）”，在该作于2007年发售之前，总计开发了8年时间。这是一款极具野心的作品，融合了FPS和RPG的玩法，并且加入了恐怖生存游戏的要素，同时还为玩家提供了一个开放的世界。游戏发售后获得广泛好评，游戏系统和故事都有很多可圈可点之处。不仅是欧洲地区，该作在北美也获得了喜人的销售成绩。

GSC的自毁决定

2011年2月，当格里戈罗维奇和他的团队忙着开发系列第四款游戏《潜行者2》时，全球著名会计事务所安永集团将格里戈罗维奇评为乌克兰的年度企业家，在蓬勃发展的乌克兰IT产业，他是第一个获此殊荣的企业家。

然而就在此10个月后，那一年的12月9日格里戈罗维奇解散了GSC Game World，至于原因，他对所有员工的解释仅仅是“私人理由”。在游戏媒体四处寻找答案时，乌克兰新闻网站Ukranews发表了一篇报道，标题是“基辅公司……决定自毁”。

欧雷格·亚沃斯基（Oleg Yavorsky）2000年就开始在GSC工作，在此一年前，初代《潜行者》已投入开发。11年后，这位公关经理和其他员工们一起站在演讲大厅里，格里戈罗维奇对他们说：“我决定停止开发《潜行者2》，再见！”

当时GSC的员工们震惊了，大家回到自己的工位，默默地盯着自己的显示器。整整两个小时，办公室里鸦雀无声。

当时GSC的员工们原本一直都在期待着哪一个星期五，按原计划《潜行者2》的故事情节将在那时向所有员工公开。亚沃斯基已经在帮忙准备一个小型的庆祝派对，买好了披萨和饮料，准备鼓舞一下士气。当时《潜行者2》已经开发了两年，因为裁员和人员流动，公司的员工数量从最多时的将近200人减少到只有50人的核心团队。

他们的最后一笔工资在2月份到账。圣诞假日之后，他们就已经正式失业了。

格里戈罗维奇走出办公楼后，亚沃斯基继续进行了《潜行者2》的演讲。对于开发者们来说，这是一个苦涩的时刻，他们看着不完整的预告片，知道这款游戏可能永远没有上市的机会了。

“我们都对《潜行者2》有很深的感情，”亚沃斯基说。“我们做了两年的时间，整个系列已经有十几年的历史。他就想我们一点点拉扯大的孩子，我们看着他长大。”

演讲结束后，亚沃斯基和其他中层经理们站在一堆没人吃的披萨前面，讨论着摆在他们面前的两条路。他们要么从此散伙，要么想办法在没有格里戈罗维奇和GSC的情况下把游戏做完。

“最后我们决定继续并肩作战。”亚沃斯基说。

GSC剩下的中层管理者们马上行动，迅速联络了欧洲和北美的发行商。但是由于那时是圣诞假期，没有人愿意答复他们。他们又想到寻找风险投资，那是他们第一次尝试寻找资本，而这在局势不稳的乌克兰是十分短缺的。

“我们找了一些本地的投资者，也去莫斯科和俄罗斯的一些公司谈融资。但我们最后发现格里戈罗维奇还想自己继续把持《潜行者》的版权。”亚沃斯基说。由于无法在知识产权上达成协议，前GSC员工们集体辞职，他们要从头开始，建立一个自己的新世界。



新世界的生存法则


▲亚沃斯基蹲在Vostok总部的列宁雕像旁。

亚沃斯基说，由于多数投资人没有足够的钱可以让他们完成《潜行者2》的整个跨平台开发工作，开发团队只能降低目标。他们决定只做PC版，并完全围绕多人模式。这款游戏被命名为《生存法则（Survarium）》，发生在浩劫后的世界，风格类似于《潜行者》，但玩法更像《使命召唤》。为了吸引尽可能多的玩家，它将采取免费游戏的经营模式。在这些调整之后，潜在投资者终于出现了。

“找个安全的合作伙伴非常重要，”亚沃斯基说。“必须要考虑到最糟糕的情况，如果游戏做不出来，出资人不会把你的头敲下来。在90年代初前苏联垮台后，我们真的有碰到许多黑帮，那是个很危险的时期。”亚沃斯基笑道，然后他咽了口唾沫。“他们真的能轻而易举地把你干掉。”

那段混乱的时期被乌克兰人叫做“狂野90年代”，《生存法则》开发团队的每个人都对此记忆犹新。幸运的是，在2012年3月，他们碰到了Vostok投资公司，他们正在找的就是像《生存法则》那样的开发团队。他们一拍即合，只用两个星期就达成了基本协议。当月Vostok Games正式成立，接着他们搬到了现在的办公地点。那是在基辅的一个旧工业园，距离前GSC总部所在地只有几分钟的车程。那座办公楼建造于前苏联时期，经过改造后焕然一新，外墙是令人愉悦的粉色，周围则是杂草丛生的旧厂房。

在这座厂房式办公楼里，40多名Vostok员工在工作，他们是GSC Game World剩下的最后一群人，他们士气高涨。不过他们并非GSC倒闭后最后的幸存者。在基辅的另一个角落，还有乌克兰仅有的另一家3A级游戏开发商。

4A 游戏诞生

在基辅坐半个小时的出租车，大约是 40 元乌克兰币，折合人民币 30 元左右。这大约就是从 Vostok Games 到 4A Games 的距离。

4A Games 的办公楼在一面 8 英尺高的大墙后面，墙上是涂鸦。大楼的入口处，历经风云、饱经沧桑的门房里坐着个老头。在墙壁里面，处处可见前苏联时代的痕迹，有工业废墟，还有锈迹斑斑的货车，几只流浪猫在里面游荡。

就在这个旧工业时代的废墟里，4A Games 打造了一个受欢迎程度不亚于《潜行者》的新系列——《地铁（Metro）》，包括《地铁 2033》、《地铁 最后之光》。

2013 年 5 月，前 THQ 执行官 Jason Rubin 曾写过一篇关于乌克兰游戏业的文章，其中谈到了一些趣闻，包括乔治亚黑帮，以及通过海关走私电脑设备。

Rubin 的文章主要讲述 4A 的工作环境，它在一座前苏联时代工业建筑底层占据了一小块地方。一些房间里，旧管线从低矮的天花板上垂落，电线和网线就从里面牵出，连接到员工们的办公桌。70 多人挤在一个拥挤狭窄的地方工作。美术部门被安排在一个单独的房间，照明条件倒是很充裕，处处都是吊灯。办公区里，办公桌杂乱无章地摆放着，像一条纽带将一排狭窄互通的房间连在一起。从测试部门开始往里走，经过关卡设计部门、动画部门，越往里越暗。办公室的走廊从后方环绕到入口，在那旁边还有个录音棚。《最后之光》的所有俄语配音都是在那里录制的，还有 DLC“派系”的英语和俄语配音。



作为前苏联加盟国，乌克兰的经济并不发达，在乌克兰生活压力不小，在那里做游戏难度更大。

舍吉·盖尔永金（Sergey Galyonkin）出生在乌克兰，现在住在基辅。他是 Nival 公司的市场总监，他说：“我今年 35 岁，出生在前苏联时代。苏联会给你安全感。苏联的所有教育都是定向的。你不能自己开公司，你只要上学，上大学，然后政府会决定你该干什么工作，你在那干就是了。”

“在苏联，你不会无家可归，不会破产。无论你做什么，都有政府撑腰。如果你丢了工作就找政府。所以大家都没有存钱的习惯。但现在已经不同了，年轻人的思想开始转变。不过年长的人依旧很依赖政府。大家很难摆脱这种观念，因为他不仅在我们的思想里根深蒂固，也已经是我们文化的一部分。”



■4A工作室的美术部门。

基辅游戏之夜

与 Vostok 一样，4A 的所有人几乎都是从 GSC 出来的。该公司成立于 2006 年，就在《潜行者》一代发售后。4A 的创始人叫安德鲁·普罗科洛夫（Andrew Prokhorov），是一个短小精悍的人。他的父母都是乌克兰的艺术家，他本人则拥有航天工程学的博士学位。少年时代他的梦想是有朝一日能够根据父母的绘画设计和销售美丽的飞行器，但是苏联解体后他的计划就改变了。1991 到 1995 年，他受雇于政府的一个科研中心，每月工资折算成人民币不到 600 元。就在那时，他喜欢上了游戏。他开始自学计算机图形，并用这门手艺赚点小钱。当他知道 GSC Game World 在招人，他毅然告别了航空事业。

1996 年普罗科洛夫加入了 GSC，当时这家公司只有 15 人，办公室是一个两房的公寓。26 岁的普罗科洛夫博士登门拜访时，面试他的是年仅 16 岁的格里戈罗维奇。尽管如此，这家年轻的游戏公司所开出的待遇条件比他之前的工作高得多。后来随着《哥萨克》的发售，GSC 飞速发展。普罗科洛夫与其他同僚开始愤愤不平：凭什么公司的大部分收入都落入格里戈罗维奇的手里？他曾多次表示《哥萨克》赚了 1 亿美元，而公司员工的收入还是很低。

2005 年，在《潜行者》初代投入开发的第 6 个年头，GSC 的员工数量已经达到 140 人。普罗科洛夫说，当时公司的停车场里只有 4 辆车，其中三辆属于格里戈罗维奇，分别是：宝马 X5、保时捷卡宴以及一辆法拉利 F430，其车牌是“Stalker”。而第四辆车是一辆二手的便宜货，属于 GSC 的一名程序员。140 多名员工，只有一人有车，而老板一人就有三辆豪车。愤怒与厌恶之情在老员工们的心中滋生。

2006 年，由于加薪要求没有谈拢，普罗科洛夫与另外两位主程序离开了 GSC，创办了 4A。2007 年《潜行者》初代发售后，普罗科洛夫说格里戈罗维奇炒掉了 GSC 的整个美术部门，他们几乎全部都投奔 4A。

“我们创办 4A 的目的是将人放在第一位，而不是钱，”普罗科洛夫说。“我们很自豪建立了一个优秀的团队。只要团队够出色，迟早总会赚到钱的……现在我们大多数人都有车了。”虽然公司的办公地点看起来很破，但是其车库里确实有不少好车。4A 员工的平均从业经历有 10 年，普罗科洛夫对他们的实力由衷的感到自豪。7 年来，他们经历了风风雨雨，虽然其代理发行商 THQ 倒闭，但他们制作的《地铁 最后之光》获得了市场的好评，销量令人满意。

现在普罗科洛夫面临的挑战是找到更多投资人，帮助工作室进一步发展壮大。他说他最不愿意看到



▲丹尼斯·马特文科（左）和艾夫格尼·亚茨科（右）。

的是公司职员辞职的时候，不过这种时候很少。在基辅要找到经验丰富的游戏开发人员很难，不过开发者也很难找到其他更好的工作。

随着独立游戏的兴起，现在基辅也出现了不少规模很小的独立工作室，4A 与 Vostok Games 招聘人才时就是以这些独立工作室为主要目标。为了促进人才流动，去年 4 月基辅举办了“基辅游戏之夜”，普罗科洛夫与其他 9 位当地行业领头人参加了这次活动。该活动由俄罗斯记者舍吉·克里莫夫（Sergei Klimov）牵头举办，基辅的主要游戏开发商都将其作为一个拉拢人才的好机会。

这次活动的举办地点在基辅的一间咖啡馆，小小的地方挤进去 250 多人，其中大部分人从事手机游戏领域，不过也有一个团队即将完成他们的第一款 PC 游戏。

网络筹资

SumomGames 是一家只有两个人的游戏公司，分别是丹尼斯·马特文科（Denis Matveenko ）和艾夫格尼·亚茨科（Evgeny Yatsuk），他们曾是 GSC 的测试员。2011 年 7 月他们离职后成为独立游戏开发者，那是在 GSC 关闭的 5 个月前。

亚茨科今年 31 岁，2007 年机械物理学系毕业。他的研究领域是光电设备，比如红外线动作扫描仪和 CCD。因为自己的本专业找不到工作，他就在 GSC 找了一份游戏测试员的工作。现在他和自己的父母以及祖母住在同一套公寓里，那套房子是前苏联政府在二战之后分给他们家的。如果现在要去租一套同样的公寓，每月租金至少要 6000 元人民币以上。而在 GSC 工作期间，亚茨科的月薪从来没有达到过 6000 块。

马特文科今年 20 多岁，几年前大学中途辍学。他想学计算机编程，但他发现自己所上的公立大学里，计算机教材都是 20 多年前的。在加入 GSC 之前，他曾是一名电竞好手，是基辅的 DOTA 战队“Explosiv”的成员。他的成绩在乌克兰排第一，在整个俄罗斯也能排第四。但是为了能和亚茨科一起全职做游戏，他放弃了这一切。他们开发的游戏类型是射击类，名为《Humans Must Answer》。这是乌克兰第一款通过 Kickstarter 众筹平台成功进行网络筹资的游戏。在英国一位朋友的帮助下，他们在去年 3 月启动了网络筹资，就在基辅游戏之夜举办当天（2013 年 4 月 12 日），该项目达成了筹资目标，筹到了 5519 英镑。这笔钱就是他们制作游戏期间 4 个月的生活费。

马特文科的单身公寓就是 Sumom 的办公室，那是一栋五层的公寓楼，建造于上世纪 50 年代，正对着基辅最繁忙的工业高速。公寓楼的大门被漆成暗军绿色，楼道的灯早灭了，旁边的天花板上露出敞开的接线盒，各种电线胡乱地缠绕在一起。

Sumom 的创业条件很艰苦，他们用的 Photoshop 都是盗版软件。他们正在制作的射击游戏类似于 1987 年的经典街机游戏《R-Type》，只是多了一些鸡。“我们热爱设计游戏，我们加入了其他射击游戏里见不到的东西，包括武器组合以及塔防要素。”亚茨科说。这款游戏里有壮观的关卡，有丰富的隐藏路线，还有 AI 极高的敌人。亚茨科承认，这只是他们的第一步，要开发尖端的现代化大作，他们还有许多要学习的。

《Human Must Answer》已于 2013 年 7 月发售，卖掉了一千多套，其中 372 套属于 Kickstarter 的捐赠者。对于亚茨科和马特文科来说，最关心的并不是该作的销量或利润，而是游戏的创作过程。现在他们已经在开发第二款游戏。这是一个学习的过程，但“它们比完成大学学业更重要。”亚茨科说。

梦中的创意

从 GSC 衍生出来的工作室还有 Flying Cafe Semianimals，这家工作室的全部 3 名成员都是来自 GSC。他们开发的《摇篮（Cradle）》已经获得 Steam 的许可通过。公司创始人利亚·托尔马车夫（Ilya Tolmachev）曾是《潜行者 晴空》、《潜行者 普利皮亚特的召唤》的美术总监。他说《摇篮》混合了《Dear Esther》、《Gone Home》和《神秘岛》的特点，其创意是他在梦中所得。

首先是“一幅用语言无法描述的画面”，这幅画面对他有强烈的冲击，在他脑中盘旋数日而挥之不去。这幅画面中有一个梦境之人，他能够看到一切。梦境之人走进了一个废弃的小屋，准确的说是蒙古大草原上的一个蒙古包。在蒙古包里，躺着一个机械女子。托尔马车夫不是蒙古人，也从未见过蒙古包，要不是在网上搜索查找资料，他都不知道那种建筑叫做蒙古包。但这幅画面所定下的氛围，让他觉得可以为之一试。于是在 2010 年，他找了两个同事和他一起辞职，开始制作他们自己的游戏。当时他才刚刚看到《潜行者 2》的设计文档。

托尔马车夫说，他离开 GSC 的原因是这款新作与原作偏离的太厉害，完全没有了《潜行者》那种令人沉浸其中的氛围。“它更像一场战争，而不是一个探索型游戏，”托尔马车夫说。“在我看来，那一刻《潜行者》系列已经死了。”

Flying Cafe 的资金来自一个私人老板，办公室也是由他提供的，就在 Vostok Games 附近的一作楼里。与很多艺术型的独立游戏一样，《摇篮》有非常特别的氛围，托尔马车夫对这款游戏充满信心。游戏的背景故事是科幻类，将通过一些道具和机械角色而逐步展开。

虽然目前乌克兰的局势很乱，但那些从 GSC 出来的游戏开发者们仍将继续埋头做好他们的游戏。诞生于这种特殊环境的游戏，或许能带给世人不一样的体验。



▲左起分别为Eugene Litvinov、Ilya Tolmachev和Roman Malinkin。

无人天空:4个人创造的宇宙

来自英国的一个4人小组，利用程序生成技术创造了一整个宇宙

每年Spike TV举办的VGA大奖颁奖礼上，都会公布几个备受瞩目的大作。而在2013年12月举办的VGA(更名为VGX)上，最受关注的并非大开发商和发行商的大作，而是来自一个4人小组的崭新作品。为何这个名不见经传的小公司，能够引起全球游戏业的轰动?

意外的冲击波

这款游戏是来自Hello Games的《无人天空(No Man's Sky)》，它在VGX期间公布了一段2分钟的预告片，然后引起了空前强烈的反响，在网上发布后引起了巨大的冲击波。Hello Games的创始人Sean Murray说："在VGX正式上线之前，我们向大约10个人先演示了那段视频，其中8个人劝我们还是别展示了，他们觉得这游戏真不怎样，而且太古怪了，大家不会理解的。我也赞同他们的观点，当时就打算让他们别把视频播出来了。"

结果是VGX的主持人Geoff Keighley拯救了这款极具潜力的游戏，他为Hello Games极力争取了一个位置，并劝他们无论如何要把视频播出来。而Murray也觉得既然从英国吉尔福德郡不远万里来到了美国，如此舟车劳顿，如果空手而归实在不甘。

Murray对自己的游戏充满自信，他只是对预告片不太满意，认为它没有完全传达出游戏的玩法。在出发飞往美国之前，Hello Games找了几家英国媒体进行了预告片的内部演示，看完之后现场鸦雀无声，Murray让大家尽管发表意见，而记者们的回答是："我们真不知道该说什么。"然后Hello Games一行四人坐上了开往机场的出租车，坐了11个小时的飞机，一路上谁也没做声。第二天他们毅然进入了VGX会场，Murray走上了讲台。

在这几分钟的演示背后，是4个充满梦想的游戏人多年的努力。而这一刻，也许将会是下一场独立游戏革命的开始，就像横扫世界的《我的世界》。

Murray在很多年前就有这款游戏的想法，当时他还没想过自己来做，而是认为"总有一天会有人做出这样一个游戏"。

太空版《我的世界》

Murray自称有一对"非常古怪爱折腾的父母"，因为他们家一直在搬来搬去，童年的大部分时间他都是住在澳大利亚的一个大农场里，整个农场区占地125万英亩之巨，那里还有7条飞机跑道和一个金矿。在这个渺无人烟的的地方，随便去个其他有人的地方都要开车几百英里。"小时候我就在那渺无人烟的地方长大，真正的渺无人烟，要是出个什么事，他们会让你呆在原地，每天在原地生火，祈祷有人能发现你，因为你距离有人的地方太远太远了。"



▲左起分别为Sean Murray(程序)、Grant Duncan(美术)、David Ream(程序)、Hazel McKendrick(程序)。

回想起童年的生活，Murray说记忆最深的，就是那繁星灿烂的夜空。"在那里，所有可见的星星都能看到，绝对比你一生中见到的星星都多，而那样的星空每晚都有。"小时候Murray就在那样的星空下玩他的Amstrad CPC电脑，一边玩着电脑游戏，一边偶尔抬头看看满天星辰，想像未来的电脑游戏会发展成什么样。当时他已经在学习编程，他在想未来是不是会出现一个包含整个宇宙的游戏，里面的任何地方都可以去，那样的游戏该有多完美?

在《无人天空》里，Murray的梦想得以实现。在那里，玩家不是仰望星辰，而是可以前往任何一颗星球。《无人天空》公布之后就被打上了"太空版《我的世界》"的标签，尽管Murray对此称呼不大高兴，但这款现象级新概念游戏确实是《无人天空》的一个灵感来源。"过去几年来在游戏设计方面最棒的事情之一，就是《我的世界》没有告诉你创造的方法与规则。这是非常大胆的做法，并不常有。在我看来，它才是游戏成功的秘诀。"

《无人天空》预告片中所展示的只是冰山一角。Murray说："很高兴看到这么多人对于探索宇宙感兴趣，我们可能会继续做更多的事来满足大家的这个需要。但我们不会光做一个场景，我们会让大家真的想要去探索，可能会让大家吃惊的是这里面还有一个核心游戏体验，至少我们有四分之一的时间花在这个上面了。"

《无人天空》之所以让人感到震撼，是因为"4个人创造了一个宇宙"的事实。游戏中的浩瀚星空可以自由探索，每一个星球

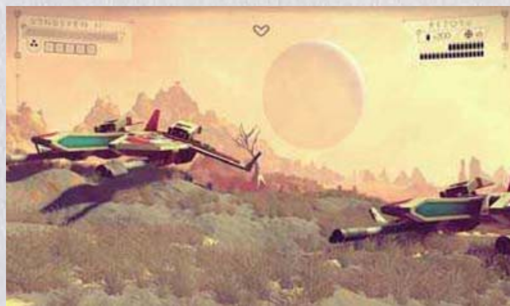



■David Ream(左)负责《无人天空》的"游戏感觉"，他要确保游戏给人以强烈的代入感。

都可以到达并摸索。之所以能够做到这一点，是因为它采取了“程序生成”技术，正如预告片中骄傲声称的“每一个原子都是程序生成的”。同时Hello Games又尽量让这一切看起来像是游戏开发者手动制作的。

Murray知道大部分玩家对“程序生成”这个概念存在认识上的误区，认为它只是“随机生成”的另一种说法，就像在很多RPG中早就被用滥的随机迷宫一样。实际上过去的随机迷宫只是将一些预设的模块进行随机组合，虽然每个迷宫的格局不同，但是仍然给人以强烈的雷同感而“程序生成”则是在更深入的层面，创造出细节也完全不一样的随机世界。







未知的世界

在2009年创办Hello Games之前，Murray曾在Criterion工作了几年，他认为在小公司工作的好处就是自己可以把控一切。“我曾参与开发了《BLACK》、《火爆狂飙》等游戏，一个团队100多人，每个人只知道很小的一部分，出了Bug需要专门找人把它查出来看是在谁那里出的错。”

《无人天空》有太多的变量，难免也存在一些Bug，比如为某种生物做了一种新的AI行为方式，突然间飞鸟鱼虫都受到了这种行为方式的影响，就连太空中飞行的飞船都受到了影响。之所以影响如此广泛，就是因为游戏中的很多系统使用了相同的基本组件。不过Hello Games采用的简化流程使得问题的解决也变得相对简单。

在《无人天空》的世界里，由程序生成的不只是场景，还包括游戏中的生物，乃至生物的行为方式。这个由程序生成的世界里充满未知，Hello Games在开发过程中也经常碰到一些让他们感到意外的趣事。比如Murray有一次不小心扔了条鱼在沙滩上，结果吸引了大批鸟儿飞过来吃鱼，但是在其飞行途中遭遇食肉植物，于是血流成河。

既然游戏世界里所发生的事件连开发者都是完全无法预知的，那么每个玩家在其中发生的故事就都是独一无二的，这样玩家可以与朋友们分享自己的独特经历。Murray将其比作Dean Hall制作的著名游戏《DayZ》，只是在本作的未知世界里会有更多的可能性。

能够与好友们一起分享的不只是故事，《无人天空》是以单人游戏为主，但也有多人游戏模式。玩家将会从宇宙的边缘开始探索，将各个行星作为踏脚石，逐步向腹地前进。玩家之间的宇宙相逢会擦出怎样的火花？多人游戏怎么个玩法？这一切Hello Games目前都保持神秘。可以肯定的是，本作带给玩家的绝非传统的多人游戏体验。Murray表示他生平最讨厌的就是游戏大厅这种东西，还有那种“嘿！快来我的星球玩，距离只有7000多光年……”Hello不想要这种简单的所谓社交游戏式玩法，但是仍然要让玩家有种一起玩的感觉，仍然要形成社区感。

探索的乐趣

《无人天空》对于所有玩家来说，也有一些共同的地方。玩家进入游戏后，首先看到的是一个星际图，里面可以看到所有的星球，这些星球上面会标注着“未知”、“未探索”。探索了星球之后，可以选择将发现的信息上传，无数玩家探索并上传的信息将构成庞大的宇宙信息库，其他玩家也可以进入到别人已经探索的星球并有新的发现，Murray相信这就是本作最令人兴奋的地方之一。

玩家在游戏中会碰到一些共同的重大事件。比如每一个太阳系都有一个核心事件，玩家可以参与，并对整个太阳系产生重大影响，玩家可以选择是否加入这一紧急事件中。

在如此广袤的宇宙中，Hello Games如何保证游戏过程的趣味性？如果只是在一堆自动生成的星球里漫无目的地前进，是否会太单调？Murray强调，本作的宇宙比大家想象的“忙碌”得多，有太空站、海盗、NPC等，不断与玩家产生互动。而且从一开始玩家的飞船就有着强大的星际航行能力，穿行于行星之间就像短途跳跃而不是漫长旅途。Murray表示没有必要受到真实所限，游戏性更加重要。

离开VGX舞台的那一刻，Hello Games的四人就成为了游戏世界的焦点。Sean Murray来到了一间有很多著名游戏制作人的房间，大家都在恭喜他，抢着跟他握手、拍肩。有人大喊道：“你们要把推特引爆了！”

但是突然而来的关注也给Hello Games带来了巨大的压力，Murray说：“当无名小卒的时候我感到很自在，没人对我们有什么期待。”而现在，人们对《无人天空》感到惊讶的同时，更多的是感到怀疑。很多人认为这四个英国小伙子野心太大，根本不可能把这游戏顺利做好。不过这也激起了Hello Games的斗志，他们要创造一个让世人赞叹的奇迹。

“我们要做的是一款关于探索的游戏，”Murray说，“我指的是真正的探索，真正的发现，不是游戏设计师在某个地方摆好等你发现的面包块，而是连我们都不知道结果的真正的发现。

二次元国度的汉字之“殇”

文 toratorado　编 乐小游　美编 小瑟

图形民族

当代日本作为一个动漫、游戏产业大国，其对内供给和对外输出的各类文化产品，最为重要的载体恐怕就是图形。由于某些众所周知的原因，日本人做不了骑在马背上的战斗民族，但却是个不折不扣的沉浸在图形里的二次元民族。根据笔者在日本的生活经历和经验，除了铺天盖地，被广泛使用在各种严肃不严肃场合的动漫形象以外，日本人崇尚用图形表达思想的习惯已经深入到他们的骨髓，并且浸淫着整个日本社会。拿动漫的近邻游戏来说，已经为大家熟知的 playstation 家族的游戏控制器从诞生伊始便历史性地摒弃此前雅达利、任天堂、世嘉“约定俗成”的 ABXY 按键模式，在当时看来，开创性地采用了○ × △□的模式。当时中国的电玩界对此惊呼不解，而事实上这几个图形对于日本人来说，恐怕并不见得比 ABXY 要来得陌生。○ × 被广泛应用于日本社会的各种场合，以示对错或者好坏，所以当初学生时代初次看到日语老师在作业本通篇画满圈圈却又誓死难寻错误时，才明白圈出来的地方不是有问题而是相当于那个大大的对号。另外，双臂弯曲高举手指交汇于头顶组成○是为肢体语言之 Right，而双臂交叉于胸前组成 × 则为 Wrong。再把小兄弟△加入进来，那么你会发现，日本用来表示足球比赛胜负关系时，不是用胜平负之文字，而是以○表示胜利，× 表示失利，△则为平局。以此可见，日版游戏○一般为确定，× 则为退出和修正亦是对这两个图形符号本身的注解。

除此以外，日本书籍的图形使用率之巨也令人咋舌。先不说那些哪怕拟人化也要使用动漫人物的各种科普书、解说书，甚至是严肃的教科书，在用来对知识点进行说明时，日本人似乎首选利用图形来进行辅助，这一点也直接延伸到课堂之上，教授们对案例的说明完全实现了试听分离，你听到的是详细的案例和情节，看到的是包括各种实物图、平面图形和线条在内的关系图。





文字舶来

书面表意符号主要由文字和图形构成，比起文字，日本是个甚为喜爱图形表意的民族，个中缘由亦甚为久远。让我们回到在很久很久以前的那个年代，在山的那边海的那边有一群小黄人，好吧，有一群日本人，他们男耕女织，过着与世无争的生活。自然，他们需要彼此交流，需要表达情感，所以产生了语言，但是语言却迟迟没有发展出与之相匹配的文字，因此他们无法记录生活，无法记录历史（当然也有所谓史前存在神代文字之说，但普遍认为其为伪作）。直到他们发现，西方有一个牛 x 哄哄的天朝大国，天朝人不仅拥有语言，甚至拥有一种繁杂却有规律的文字系统。在与中国接触以后，日本才开始慢慢借鉴汉字创设和发展自己的文字系统。那么，我们可以得出一个简单的结论，日本人曾经长时期处于有语言而无文字的“蛮荒”状态，在这段空白期内，日本人是否广泛使用图形来代替文字的功能我不得而知，但是对于日本人来说，文字，不论是否来自中国，都是一种舶来品罢了。


■日本人在料理上也倾注了对图形的热爱。

故事还没有结束，就算是有了文字的模版，日本人在学习过程中却摊上了复杂晦涩的汉字，摊上汉字造成的后果很多，这对日语之后发展出音读训读并行、平假名片假名并行等诸多特点有着重要影响，在此按下不表。汉字本身的重要特点我们从开始学习它时老师便会告知：汉字是象形文字。所以，即便是文字，汉字相对于其他文字系统，恐怕也是相当接近图形的。多年前便有研究表明：日本人对图形的识别与记忆能力优于美国人，其原因可能得益于日本人在日常生活中使用近二千个汉字。虽然日本人并不是没有想过废除汉字改用假名甚至更为抽象的拉丁字母，即使他们这样做，也是能够维持社会正常运转的，但是日本人似乎已经习惯了这种接近图形的文字，因为他们已经习惯了依赖这个系统来进行形象思维描述。所以明治维新打碎了很多旧的体制，但是没有办法像越南、韩国那样彻底摒弃汉字的使用。

汉字之“殇”

正如同样讲一个故事，有人会选择执笔小说，有人则会选择挥洒漫画，这仅仅是故事表达方式不同，前者主要利用文字，后者则主要利用图形，而很明显，日本人是后者中的佼佼者。说到这里，恐怕有的同学要提出质疑，村上春树、大江健三郎、川端康成这些文学大师们如何解释？我并没有否认日本文学的意思，日本人善用且乐用图形也并非意味着玩不转文字甚至弃用文字。日本的文学固然有其自身的文字特点，但我们也必须看到，文学作品的成功，其更多获得认可的应该是其内在的思想性，而并非在于文字本身。 如前述，日本人重形象思维轻抽象思维，看重图形轻文字，因此难以割舍汉字的一个重要原因就在于相较其他文字体系，汉字系统作为象形文字是包含图形要素的。正如菊与刀一般，日本人的矛盾特性在对待文字和图形的态度方面也体现得淋漓尽致。前面已经提到，由于汉字对于日本民族来说是一种舶来品，故使得日本形成了文言不一的局面（虽然这种局面在同样使用汉字的中国也存在，即口语与文言体的不一致，但在日本这个现象显然更加明显），并且日本经过长期实践来使自己固有的语言与舶来的汉字产生契合，先用其音后用其形，产生了假名及汉字的两种读法，但在这个过程中，日本始终没有办法像中国人一般做到音形合一，甚至产生了两种极端。日本作为一个漫画阅读大国的同时，也是一个文字阅读大国，日本人对于读书读报的热情超乎你的想象，日本一直以来流行的年度汉字评选和汉字检定甚至汉字类综艺节目最近也逐渐在中国被开发出了市场。但另一方面，虽然难以割舍汉字，但是对汉字却远不如中国人那般看重，日本人虽广泛使用汉字且有相当一部分的日本人汉字造诣甚高，但不过多考量汉字的原因是有些意思差别甚远的汉字会成为日本人笔下常见的错别字，我在某游戏公司打工一年，就拿了一年写错名字的工资单（把姓氏“徐”写成“除”，然而这两个字虽然读音相同，但在日本也算是常用字），是为用其音而轻其形。



但另一方面，对待汉字，日本也有着用其形而轻其音的现象，在对待汉字读音的态度上，日本人显得异常随意，歌词音形不一的现象比比皆是，比如歌词显示为地球（chikyu）而为“地球”标注的假名（发音）为sora（天空）；动漫作品《死亡笔记》的男主角夜神月名字叫做“月”，其发音很多，但是raito（light）则为作者的原创；FF12将意为人类的“人间”（ningen）标注为human，可见日本人对于汉字，似乎又站在一个实用主义的立场认为其读音是可以随意变更的。所以汉字对于他们来说倒真真正正仅工具耳。唯一的例外是在汉字演变过程中保留下来的一些异体字，在作为姓名使用时，来不得一点马虎，比如日本人常用做形式的“高”，就有“高”和“髙”两种，搞错了会令对方比较不高兴。以上说的是汉字在日本的一个处境，事实上是想说明，由于历史原因，日本人对于文字似乎天生缺乏必要的敏感，长期使用由象形文字发展而来的汉字又进一步加重了这种趋势，使得日本人生存在一个思想、语言与文字系统较为分裂的状态之中，反而是图形，使得思想、语言获得了更为直接、准确的载体。当然，这必然不足够解释日本动漫产业发达的缘由，说到底也仅仅是个人从另外一个视角揣测日本人图形情节的发端罢了。



本期双月评继续为大家带来众多近期游戏大作的深度评论，虽然本世代的平台依然目前市场的主流，但是各个次世代阵营为了抢占市场都相继推出了众多次世代大作，到底这些作品有什么过人之处，又有什么缺陷隐藏在华丽的外表之下？如果你还在疑虑、还在纠结购哪台主机或者玩哪款游戏的话，不妨看看众编对这些游戏的深度评价吧。

左拥花魁和萝莉，右抱队士与基友

如龙 维新

龙が如く 维新！

机种 PS4/PS3　厂商 SEGA　类型 动作冒险　发售日 2014年2月22日

作为日版 PS4 首发游戏阵容之一，《如龙 维新》自发售起就备受玩家们的热烈关注。本作是继《如龙见参》之后"《如龙》系列"第二部以日本古近代史为背景制作的外传类作品，故事的舞台也从各位粉丝所熟悉的神室町转移到了明治维新解放前的日本首都"京"，而为各位所熟悉的主角桐生一马在本作里拥有双重身份——近代史的名人坂本龙马与新选组三番队队长斋藤一。

本作的剧情讲述的是坂本龙马为了寻找杀死自己养父吉田东洋的凶手而独自一人前往京都寻找线索的故事，四处收集情报之后所有线索都指向了新选组的干部，为了找出真相，坂本龙马化名为斋藤一加入了新选组，开始了撼动近代日本的幕末漫游冒险。



外传类作品的好处之一就是可以让本篇系列里已经死去或没有在后续作品继续登场的角色有一次抛头露面的机会。斋藤一的上司土方岁三由《如龙 3》的最终 BOSS 的峯义孝饰演，新选组最强剑客兼"美少年"则是由系列的人气角色真岛吾郎饰演，能够与这些系列里的人气角色共同在幕末的京都里畅游对粉丝来说是一种乐趣十足的享受。与系列正统作不一样，本作的可操作角色就只有坂本龙马一人，系列本篇里的可操作角色秋山骏、冴岛大河等角色在本作只能成为我方 NPC。

在主线剧情进行到一定程度时冲田总司或者桂小五郎（秋山骏）和西乡吉之助（乡田龙司）就能够暂时成为随行的队友，光是想想原作里不可操作的真岛和龙司可以在本作里与桐生一起战斗的场景就感到热血沸腾！而在与他们同行的时候，他们还会发出谈话声，找个安静的地方停下来仔细听的话可以发现那是和主线剧情有关的聊天内容，在这里不得不称赞 SEGA 对这些小细节的把握十分到位。

《如龙 维新》的系统与游戏本篇的战斗系统之间最大的不同就是主角再也不是两手空空地战斗，而是能够切换 4 种战斗形态来进行战斗。坂本龙马在游戏里能够使用一刀之型、短枪之型、乱舞之型和格斗之型来与敌人战斗，其中格斗之型是各位系列粉丝所熟悉的"《如龙》系列"本篇战斗风格。由于本作里包括杂兵在内的很多敌人都是手持武器的，所以使用格斗之型来战斗是非常不利的，新加入的三个型则正好弥补了伤害输出这点，当中最 BUG 的要属拥有无限子弹兼超长射程的短枪之型与普攻无中断硬直的乱舞之型，前者是 BOSS 战必备，后者是杂兵战好帮手。



本作的收集要素不少，简单来说分为"Complete"与"精进目录"两个部分，前者是与游戏整体的各要素达成有关的收集，例如全支线完成、全武器的收集、各小游戏的目标达成等，后者则比较偏向于"刷刷刷"类的收集，例如用冲刺奔跑 5 公里、消费 100 两金钱、劈 1000 根柴等。达成"Complete"的每个大项目都可以拿到武器或饰品作为奖励，而达成"精进目录"则可以获得德点数，德点数可以用来对"第二人生"模式的设施进行升级或者增加玩家的可携带道具数、冲刺时的耐力等，到游戏中期时还能用来换取增加经验值的点心。

既然本作战斗的重点是武器，那么武器相关的系统也成了重中之重。在锻冶屋里玩家可以合成武器或者升级武器，合成武器需要支付金钱和素材，而升级武器则是在前者的基础上还需要玩家亲自来操作，庆幸的是将锻冶屋升级后这些操作都变得相对简单一些。

系列惯有的小游戏在本作里也得以保留，除了传统的卡拉 OK，还有舞蹈小游戏、与艺妓一起喝酒、猜拳以及弹幕打飞机……这里指的是真正意义上的打飞机。除此之外还有劈柴、做饭、钓鱼等，想体验比较传统的娱乐的话可以去玩扑克牌、麻将、花牌或将棋。想从紧张的战斗里获得放松的话，"第二人生"模式就是最佳的选择，种菜、做饭、和宠物玩……种出来的菜和做出来的料理还能够用来换钱，一个不小心沉迷其中而忘记了去京都找线索的人也不占少数。

本作的支线共有 63 个，从数量上来说并不算多，不过大部分支线完成后都是有后续展开的"绊事件"，需要玩家将所有绊事件都达成之后才算是真正意义上地完成了支线。

在游戏发售之前，SEGA 在日服 PSN 上配信了一个免费的 APP《人中之龙 免费 APP for PlayStation Vita》，通过存档的上传下载来实现 APP 与主机版之间的数据联动，在该 APP 里玩家可以玩到战斗迷宫的所有内容、5 个赌场小游戏以及"第二人生"模式的大部分内容，哪怕将这个 APP 单独作为一个小游戏合集来玩也是完全没有问题的。

作为系列第一部登陆次世代主机的作品，从实质意义上来说，《如龙 维新》的 PS4 版算是 PS3 版的加强版，运用 PS4 的机能让本作实现了比 PS3 版更加流畅的战斗与更加细腻的画面，让玩家更加全心全意地投入到这幕末的冒险之中，同时也让人不禁对将来属于次时代版真正的《如龙》浮想联翩。





探险度 ♥♥♥♥♥　点评人 秋沙雨

手抖时刻：本作跳舞小游戏里难度最大的就是《鼓动》的"艺者"难度。一开始打的时候眼睛和手速完全没法跟上，打了 7、8 次之后眼睛勉强跟上了之后手却紧张得没法按按键，最后用下班赶着去吃饭的怨念强制提高集中力才顺利拿到"一流"的评价，那过程简直比当年在最高难度下操作主角 1 人 VS 队友 8 人还要紧张刺激。

为日本国民而炒的冷饭

勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな键

机种 3DS 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2014年2月6日

顾名思义，从这一长串标题大概也能猜出，这是一款重制版游戏，而且实际上它集合了原版游戏同期发售的两个版本，并且在这之前也曾经与"怪兽篇"第1作合并，在PS上登陆，成为了"怪兽篇"惟一的家用机作品。这款炒了又炒的冷饭游戏，继第1作的3DS重制版之后，毫无意外地推出了第2作，且在日本发售了7周之后依然跻身于排行榜20位以内，累计销量超过75万套。这炒冷饭的功力实在让人佩服，但是冷饭好吃不好吃，就是另一回事了。

在游戏流程和剧情上，本作一周目是原版简单粗暴的复制，甚



至连催促和提示玩家下一步行动的NPC也在吐槽："我想你也知道接下来要做什么了吧！去下一个异世界，找到塞子的替代品！"好在由于G级巨型怪兽的登场，本作的故事在一周目之后出现了跟原版不一样的展开，算是给老玩家的一个小惊喜。而玩家在自由探索异世界的途中，也能直接看到G级怪兽在横行霸道，比较成功地展示了游戏的世界观。只是作为一款RPG来说，本作玩起来就像是将同一种工序一次又一次地重复，这使得游玩的过程相当乏味。

虽然本作有照顾到现代人的快节奏，加入了2倍速乃至3倍速的战斗动画调节功能，但开启加速的前提是完成第一个异世界的剧情，所以在这之前还不得不忍受数小时的慢动作战斗演出。而在玩家对战中，动画速度又必须还原为1倍速，打起来简直让人心急火燎。这种差异甚至令人怀疑，开发商是不是为了配合



加速，故意把1倍速动画调得那么淡定。此时此刻，我不禁发自心底地赞叹起《口袋妖怪》可以直接砍掉战斗动画，只在玩家对战中开启动画的设定。战斗动画可以有，但拜托把它做得有点力度，带感一些，而不是慢慢晃悠，光有长度却毫无看点。

另外，本作在钥匙的设定上下了一番"功夫"，所谓的钥匙其实就是随机任务加副本的代名词。一周目之后出现的钥匙有着冷却时间的设定，冷却时间从10分钟到几小时不等，有些特别的副本甚至需要经过20多小时才能再次进入。如果等不及，那么也可以用金钱来缩短这个周期。看到这里，也许有人跟我一样会觉得这个模式相当熟悉。没错，当下吸金能力惊人的手游，大都采用了这种用钱来换取冷却时间的商业模式，或许应该庆幸的是，本作的平台是3DS，吸金的魔爪也只限于游戏世界中。只是这样子限制玩家的行为，多少还是会破坏了玩游戏的兴致。

如果能接受以上设定，并且对《勇者斗恶龙》系列"了然于心，那么本作800多只的怪兽、纷繁复杂的融合系统和充满挑战性的对战应该就很适合你了。是的，归结到底，玩这款游戏的一大障碍是"身为DQ粉丝"，抛开平庸的画面、单调的音乐，即便语言方面毫无障碍，本作在技能说明方面的缺失也足以将新玩家挡在门外，看着怪兽的技能列表却无法直观地找到对应的文字解释，这种无视用户体验的做法实在是让人难以理解。

重复度 ♥♥♥♥♥ 点评人 初心者

静音时刻：每到一个新的异世界，总会有种熟悉的感觉。不仅战斗音乐一致，就连城镇和野外的背景音乐也是一模一样。虽说这是一款复刻版游戏，但是有必要连音乐数量的匮乏也完美复刻吗？于是大概玩到中后期的时候，我干脆就把声音关掉了。心想既然没有新鲜感，还不如省省电，更何况仅有的几首音乐还有些诡异，听起来浑身难受。

接下来，就是属于你们故事了

暗魂献祭 三角势力

暗魂献祭 Delta

机种 PSV 厂商 SCE 类型 动作 发售日 2014年3月6日

"求人不如求己"，相信这是索尼在《怪物猎人》系列"叛逃到3DS平台后最大的感悟，于是"共斗计划"便应运而生。不过老实说，那些形形色色的共斗游戏，大多没能够跳脱出《怪物猎人》所设定的框架．但《暗魂献祭》却做到了，个性十足的世界观、爽快的魔法战斗、出色的剧情处理等等，都是其有别于一般共斗游戏的地方，也正是笔者非常欣赏它的原因。但不可否认的是，《暗魂献祭》在诸多系统细节的设定上有很大的不足，那么作为资料片推出、号称带来了数百项改进的《暗魂献祭 三角势力》，是否真的名副其实呢？

从画面上来看，本作的表现有了明显的加强，主要体现在光影效果、以及贴图质量上，尤其是皮革、金属等材料的质感更为真实，给人的感受更加柔和舒适。而人物动作和模组的改良也让人十分满意，女性角色不再是一副三大五粗的形象，变得纤细娇小了许多，至于动作方面，笔者举一个小例子，不知道大家有没有发现，战斗中角色在转向时身体会朝着对应的方向微微倾斜，虽说只是极其细微之处，但也足见开发团队的用心。另外，前作中的



纸娃娃系统可谓极其简陋，不仅服装种类少，而且美观程度上也不敢恭维。而在本作中，服装种类有了大幅增长，在保留了自身风格的同时，融入了更多主流的审美设计，并且每套服装都有阵营专属配色，清楚区分不同派别的同时，也大大增强了代入感和归属感。

战斗系统方面，爽快的魔法战斗固然是系列的一大特色，不过前作到了后期时基本上沦为飞镖党的天下，平衡性严重失调。因此本作毫不意外地进行了大刀阔斧的调整，减慢频率，降低属性伤害，增加硬直动作等等，大幅度的削弱让飞镖党们不得不开始尝试更多新的打法。虽说出发点不错，但多少有点矫枉过正的感觉。好在血魔法、枪魔法等新供物以及各种连携魔法的引入



让人眼前一亮，配合"心之刻印"、"共鸣刻印"等，不仅让战斗更加多变，也更具可研究性。游戏中新增的魔物们很多都是改编自童话故事，虽说白雪公主、灰姑娘、小红帽等经典的形象在游戏中被设计得重口味十足，但却和原作的设定意外相符，令人不得不佩服设计者的功力。

最后来谈一谈剧情，个性十足的世界观设定和极具颠覆性的剧情走向是《暗魂献祭》最大的亮点，没有华丽的CG过场，仅仅凭借那些记载于书中的文字，当你一页页地翻过，人类欲望的丑恶和残酷的魔法世界便毫无保留地展现在面前，但在这背后却隐隐透着些温情与希望，世间其实并没有绝对的善与恶，救赎与献祭有时也并非对立的存在。这些精髓在《暗魂献祭》中亦被保留了下来，格林势力的加入让故事的主线变得更加的错综复杂。虽说新增的主线剧情并不多，但免费配信的支线剧情相信能够最大程度上延续游戏的生命力。

《暗魂献祭 三角势力》虽然只是资料片，但带来的体验绝不亚于一款新作，各方面的精雕细琢也让本作散发出了一款共斗大作的气质。虽说低迷的销量让人不仅为其未来的发展捏了把汗，但无论如何这都是一款值得细细品味的佳作，而接下来，就是属于你们的故事了！

重口度 ♥♥♥♥♥ 点评人 哪尼

无奈时刻：游戏中心之刻印一共有36种，每升到100级后转生（等级清零）即可获得一个，而每个心之刻印都有10个等级，想要取得某个心之刻印的下一个等级则需要再次升到100级后换取才行，因此如果要取得所有心之刻印的最高等级便需要升到100级360次，就算有快速升级法，这也太令人发指了！

超越死亡的试炼

黑暗之魂 II

Dark Souls II

机种 PS3/X360 厂商 BNGI 类型 动作角色扮演 发售日 2014年3月11日

它很难，但是很公平

毋庸置疑的是，《黑暗之魂 II》很难。游戏具有死亡惩罚，每次死亡角色都会变成游魂化，让最大的 HP 值下降，死的次数越多，HP 就越少，难度也就越高，在游魂状态下，甚至还不能召唤其他玩家或者 NPC 帮忙，打 BOSS 的时候变相加大了难度。而恢复人身的“人像”道具在游戏中屈指可数。本作中处处布满了陷阱，一处不显眼的缺口可以让玩家直接摔死，走进一个房间会有一个大石头从上方掉下，打开一个开关更是会让大批敌人涌现，甚至有一个开关是绝对不能打开的，否则在本周目将无法得到相关的收集；敌人深谙兵法，或包抄或偷袭，每次都打得你找不到北。添火后更是有大量的 NPC 暗灵入侵，更是难上加难。

但是和难度高相对的，它对玩家相当公平。虽然游戏的容错率相当低，但是只要多尝试几次，掌握 BOSS 的



打法，死上个几十次总能通过。而打败 BOSS 的成就感在高难度的加成下相当高，这就是游戏的真谛。高难度带来的还有步步为营的紧张感，严格来说本作的地图虽然比起前作大上不少，但依然不算特别大，但玩家的紧张感会给地图的魅力带来加成。

联机要素和剧情表现

和前作相比，本作最大的进化在于联机要素。实际上本作誓约的大部分都是关乎到联机要素的。“青教”被入侵时可以寻求“青之守护者”的保护。而“青之守护者”需要从“血之同胞”手中保护“青教”，“血之同胞”则需要入侵其他玩家，而“青之守护者”和“血之同胞”一样可以和持有同誓约的玩家进行 PvP。“太阳守护者”可以帮助其他玩家攻略 BOSS，“钟卫”和“鼠王”誓约又需要守护特定区域，“龙之鳞片”则需要和其他玩家互相进行 PvP 以争夺龙鳞……可以说，这些誓约赋予在线游戏更多的玩法，扩展了游戏更多的乐趣。而最为关键的网络质量比起前作更是提升了不少，玩家可以在发展主线的时候感受游戏的更多乐趣！

本作延续了系列的特色，讲述剧情的手法并不是直观地通过过场动画等方式表达，而是首先给玩家一个宏大的背景，并让玩家从 NPC 的话语和道具的说明等线索让玩家自己构筑一个特有的世界。这样的好处在于每个玩家都能从中找到属于自己的解释，增强玩家的沉浸感。



紧张度 ♥♥♥♥♥ 点评人 时雨

紧张时刻：为了攻克某个迷宫，时雨小心翼翼地往前推进。遇见敌人集结？秒之！就在时雨看到了白雾门，知道 BOSS 就在前方的时候，松了一口气。就在这个时候，手柄传来了猛烈的震动！受到其他玩家的入侵！时雨又把心提到了嗓子眼，可是找遍了地图还是没见敌人。正疑惑是怎么回事的时候，身后的烛台原来是敌人变成的拟态！时雨在“坑爹啊！”的叫声中被入侵者杀死。

序章虽小，五脏俱全

潜龙谍影 原爆点

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

机种 PS4/PS3/Xbox One/X360 厂商 Konami 类型 动作冒险 发售日 2014年3月18日

“骗钱！”。相信这是大多数玩家在通关《潜龙谍影 V 原爆点》主线任务后的第一感觉，这也难怪，不到一小时即可通关的游戏，29.99 美元的售价，这种花钱换来 DEMO 级别游戏体验的滋味任凭谁都不好受，但是游戏真的就只有这些内容了吗？

在游戏之初，玩家可选任务只有一个，只有在通过主线任务并完成收集后才会出现其他 5 个任务，这共计 6 个任务全部都以同一张场景地图作为舞台，只是任务内容不同罢了，虽然这看上去比较坑爹，但实际上游戏采用的是开放式的设定，在初次游玩时玩家可能只能体会到其中一种攻关的方法，但每一次重玩，玩家都能选取不同的路线以发现不同的可能，特别在朝全 S 级评价发起挑战时，当玩家成功研究出属于自己的特殊攻关手段一定会倍感自豪。而且本作与系列其他作品一样，大量正常流程中不会在意的细节正等待着玩家



去发现，因此当初在宣传时小岛秀夫表示有足以玩上 20 小时的内容，如今看来并非空谈。

《潜龙谍影》系列”一直都以剧情而著称，本作也不例外，毫不夸张地说，剧情是这个序章版最有价值的部分，虽然游戏内过场动画没有太多重要的剧情线索，但在游戏中收集到



的各种录音带才是剧情最精华的部分，这些录音带记载的内容很好地为《和平行者》以及《幻痛》起到了承上启下的作用，使得剧情不会出现突兀的断层。这些录音带的内容差异很大，有故事概况、米勒与 BIG BOSS 相遇的记述，而一些录音带甚至出现了强烈性暗示、虐待等就算是成人都会感到不安情节，联系过场动画中帕兹被剖腹开肚的镜头，如此过激的表现手法都是以往作品不曾有的，小岛秀夫不止一次在公开场合表示，热衷玩主机游戏的玩家都已经慢慢老去，也许这种风格的骤变，也是顺应了核心玩家的成长趋势。

抛开游戏内容，让我们来关注一下游戏的其他进化，众所周知本作使用了自家的 FOX 引擎，这个引擎的性能十分强大，材质、建模都十分出色，特别是对人物脸部的还原十分真实，相信每一位玩家在体验游戏一开始的雨天潜入后都会有与笔者相同的感受。平心而论，这种技术力的创新对于如今主吹“西风”的游戏业界来说已是一大突破，甚至将其称为日本游戏的最后良心也绝不为过，流程过短已然是不争的事实，但如果你因为这个原因而放弃本作，那么不得不说这是一个极大的遗憾。

进化度 ♥♥♥♥♥ 点评人 伽蓝

麻木时刻：游戏中的敌人都天生患有失忆症，无论被玩家怎样放倒，在其醒来后都会忘记曾经发生过的一切继续巡逻，实在……

守护秋叶原的和平！

秋叶原之旅 2

秋叶脱物语 2

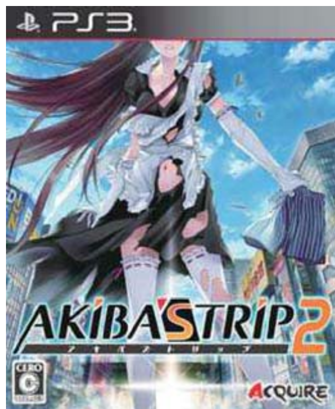
机种 PS3/PSV　厂商 Acquire　类型 动作冒险　发售日 2014年1月23日

秋叶原，这是一个让无数ACG爱好者们心生向往的圣地，因此《秋叶原之旅》这个系列在公布之初便受到了不少玩家的期待，能够在以秋叶原为原型的虚拟开放世界中自由的闲逛，感受浓厚的二次元氛围，又何尝不是美事一桩？不过在游戏发售后，相信很多玩家都失望了，因为根本没有什么开放世界，甚至连开放街道都称不上，而到了《秋叶原之旅 2》中情况依然如此，这也是笔者对游戏最大的不满之处。



秋叶原其实并不大，我们甚至不必拿《横向霸道Ⅴ》的洛圣都做范本，只要对比一下《重力眩晕》即可，做一个规模不大的开放世界其实并不困难，但却能够为玩家带来更多的探索感。而在《秋叶原之旅 2》中，玩家很多时候只是在一条大街——上的人行道中来回跑，是的，你甚至不能到街道的中央走动。更令人发指的是，换区要读盘、过条马路也要读盘，时间长不说，换完区后NPC数据还得等个半天才能刷新，落后的技术力简直令人发指。

也许是笔者的要求太高，毕竟这只是一个套着一点动作元素外衣，并以“扒光衣服”为噱头的文字冒险游戏。那么抛开



技术力上的硬伤不谈，《秋叶原之旅 2》中的战斗元素比起前作来说有不小的改善，更加丰富的的动作、以及连携脱衣、脱衣终结技等系统的引入，都让战斗更具爽快度与观赏性，玩久了也不至于腻烦。不过在文字冒险方面的表现又如何呢？四条分支五个结局的设定看似厚道，但其实每条线的流程都很短，剧本也很一般，除了“志远线”的结局稍有新意之外，其余几个故事线用老套平庸来形容一点都不为过。

当然，游戏也并非一无是处，流程中随处可见的恶搞桥段和对话让人忍俊不禁，而中文版的推出更是让那些对日语苦手的玩家能够更直观地体会到这些欢乐之处。让我比较意外的一点是，游戏虽然以“脱衣”这样看似有些低俗的噱头为卖点，但其实玩过之后你便会发现游戏中并没有什么大尺度的内容，相反还充满了正能量。支线任务中各种维护治安、惩恶扬善、助人为乐的事件已不必多说，我们甚至还能看到对AKB48、NMB48这些偶像团体和其狂热粉丝群体的辛辣讽刺，十分引人深思。

可以说《秋叶原之旅 2》是一个颇有想法的游戏，设定上也相当出彩。但开发商的小成本投入，也注定了它只能是一款小众向的作品。我们并不奢求它能够达到GTA的高度，但如果能以这样的主题踏踏实实地做一款真正的小沙箱游戏的话，那么相信游戏的品质和可玩性都将有一个极大的飞跃。

恶搞度 ♥♥♥♥♥　点评人 哪尼

心跳时刻：在游戏中，玩家可以与自己可爱的妹妹进行互动，只要你有耐心并猜对了她的小心思，那么便能够触发极其珍贵的特殊事件——和妹妹一起泡澡。要知道，在热气环绕的浴缸中和妹妹相对而坐，此等美事是多少妹控们梦寐以求的啊！绅士们赶紧行动起来吧。

“忍龙”只是一个副标题

刃 忍者龙剑传 Z

Yaiba: Ninja Gaiden Z

机种 PS3/X360　厂商 Koei Tecmo　类型 动作　发售日 2014年3月18日

神风刃：老子才是主角！

作为一部外传作品，本作可以说丝毫找不到正传的影子，但相对地有很多自己的特色。同时使用三种武器并且组合成丰富的连段，像“无双”一样的爽快，属性武器的组合和战术都颇有亮点。主人公神风刃设定上是个恶棍，但是引用隼龙的话来说内里也有“善良”的一面，而且最后在星期一小姐的指引下做掉了幕后的大黑幕，可以说是很王道的剧情发展。闯关过程穿插的各种对话也会让人会心一笑。



隼龙：我到底做错了什么。

如果说本作跟《忍龙》系列”有什么联系，我想除了标题之外恐怕只有隼龙和红叶这两人登场了。隼龙的在游戏中的戏份不多，片头把主角砍成两半以及第5关抱着主角来个导弹式饭纲落都能堪称本作最精彩的部分，第5关整关的都是描写这对基友生死决斗的。作为主人公在一部外传作品里这样刷时髦值也可以说制作组给足了面子——本应该是这样的，但实战时神风刃可以砸各种僵尸和虫子，被不明液体沾了一身隼龙会落荒而逃，发动火焰护圈的时候还有可能跟那些液体组合引发燃烧，被烧得到处乱跑……主人公的形象到底在哪呢。

而隼龙作为BOSS本身的设计是很成功的，特别是高难度下容错率很低，玩家必须熟悉他每一个动作，搞清楚哪些招应该防御，什么时候反击等等，相比之下另外两个在倒数第二关当杂兵出的BOSS简直逊色很多。但这么成功的设计却被一个BUG给毁了——只要找到攻击机会，用刀刃5连击配合防御取消硬直可以直接将他锁到死（反击动作回避之后可以马上追击）。所以就算高难度无伤要杀掉他也不是难事，我想问制作人你是讨不好老玩家就干脆把系列毁个彻底么。



玩家：“忍龙”是这样子的？

“《忍龙》系列”给人印象最深刻的地方恐怕是其难度，除了伤害之外还有敌人的AI和兵种的配合，就算最低难度也会让新手举步维艰。但是本作的入门门槛很低，低难度刚开始真会让人误以为是“无双”。当然高难度下杂兵还是有各种秒人的攻击力，但AI和配合却完全体现不出来。因为有属性组合效果，攻略主线的时候只要知道兵种配置，并且抢到合适的僵尸武器，几乎每场战斗都可以碾压过去。而且随时能抢到回复道具也让主线难度降低了不少。笔者一周目是打普通难度，但随后打困难和恶梦难度死亡次数加起来都不到一周目的一半。可见这游戏比起技巧更强调方法。

真正难的，恐怕是通关之后还会追加“街机模式”，不仅拿不到僵尸武器，而且回复道具也不容易得到，甚至限制接关次数。让一些真·老玩家可以体验一下早期游戏的高难度——至于每次开始这模式都要等一段颇长的片头，我想也可以当做是还原老作品吧（笑）。

与其说本作是“《忍龙》系列”的外传，倒不如是一个全新的系列更贴切，美漫式的画风、卡通渲染的画面、赛博忍者和僵尸题材，乃至夹带解谜要素的流程等等，玩家几乎很难从中找到正传相似的地方。如果说标题里的“忍者龙剑传Z”是副标题似乎也毫无不妥，那么下一作要是变成《刃 铁臂甜心H》也不奇怪了吧（笑）。

毁容度 ♥♥♥♥♥　点评人 宇宙人

砸手柄时刻：本作的最终BOSS战设计简直失败透顶，打法相当模式化是其一，最烦的每次进攻机会到来前都夹着一大堆废话，打一盘得花上十多分钟，而且失败了要重头打过，每次失误都让笔者有砸手柄的冲动。

无名英雄或许就是用来被世人遗忘的

无名英雄 再来者

inFAMOUS Second Son

机种 PS4　**厂商** SCE　**类型** 动作冒险　**发售日** 2014年3月21日



不得不承认，任何的沙箱游戏在《GTA》这种老大哥面前都得俯首称臣，但是仍然有很多优秀的作品能够在“横行霸道”的光环之下展现出自身独特的魅力同时并获得众多粉丝的支持，像是“《刺客信条》系列”，“《黑道圣徒》系列”等等。其中索尼的第一方独占大作“《无名英雄》系列”虽然至今为止仍然不能跻身一线大作的行列，但是充满个性的超能力，刻画鲜明的人物性格，颇有深度的主线故事，同样在这个沙箱游戏泛滥的时代获得了一席之地，系列的最新作也以崭新的姿态登录PS4平台，那么新的无名英雄究竟表现如何呢，就让我们一起探个究竟吧。

作为首次登录次世代的《无名英雄》，除了主角换成了更为玩世不恭的迪厄辛之外，最吸引玩家眼球的就要数令人惊艳的画面表现力了，无论是释放超能力时炫彩夺目的特效，还是在城市中穿梭时身旁错落有致的自然风光，都让人不禁感叹次世代游戏的强大，游戏的光影效果足够以假乱真，各种光源反射到物体的表面上所呈现的效果也是截然不同的，游戏在场景的设计上比较丰富，不光有灯红酒绿的街道，还会看到充满了古色古香的断桥水面，配合上各种风格迥异的超能力，让人有一种真实中带有科幻的感觉。游戏在主线剧情的设定上延续了英雄拯救世界的主旋律，同时保留了系列广受好评的善恶分支系统，虽然不同的选择对于主线剧情的发展方向没有大致改变，但是善恶的抉择直接影响到了主角能力的发展方向，个中取舍还要看玩家自己的喜好了，善恶的选择不光体现在主线剧情上，在进行支线任务或者地图随机事件的时候都是能够以不同的方式完成的。作为一款沙箱游戏来说，《无名英雄 再来者》的地图支线较为单调，执行起来的方式也大致相同，比如语音日志的任务需要玩家用手机的卫星定位找到神秘任务的语音情报，但是总是拿着手机跑来跑去听一些不知所云的对话确实令人头疼，再有就是寻找隐藏摄像机的任务，每次按照提示打开镜头都会显示同一个黑白场景，不管你站在哪里打开结果都是同一个画面，再加上给了提示也很难找到摄像头真正的位置，所以这个任务到头来还是要用超能力的必杀所造成的大范围破坏来清除隐藏摄像机，失去了执行任务本身的乐趣，就连本该最让人感到欢乐的涂鸦任务，也在执行了一定次数之后让人感到枯燥，就连每次完成涂鸦之后的独白都是同一句话，不过要说游戏在任务的设计上也并非毫无新意，由于游戏中有善恶两种道路供玩家选择，所以在完成地图事件的时候能够根据自己的想法来选择处理方式，比如看到了倒在路旁的行人，你可以选择将他救起，也可以一脚踢飞，解救囚禁在牢笼里的嫌疑人时甚至能直接选择将笼子摧毁从而达到提升邪恶能力的目的，使得游戏的玩法更为多样。

游戏的剧情设计比较直白，并没有设计太多跌宕起伏的情节，通篇只有一个大反派，而且奥古斯汀给人的印象也不够深刻，剧情的高潮也出现的过于仓促，让人有点措手不及，不过游戏在主要角色的刻画上给人感觉一亮，尤其是主角的哥哥瑞吉在性格刻画上非常细腻，再加上游戏中时常出现的吐槽与美式幽默，经常能让人在游戏的过程中会心一笑，我们的主角迪厄辛从一个爱恶作剧的青年蜕变成为了一个能够为了亲人、朋友、和无数普通百姓反抗强权势力的无名英雄，究其原因除了经历了身体上的变化，更多的还是受到身边人的思想感染以及他原本就埋藏在心底的对于霸权主义的愤恨之情，至于游戏中那些具体的爱恨交织还是由玩家自己慢慢体会吧。







本作在超能力的设计上较为合理，各种能力在平衡性的把握上也是可圈可点，总体来说除了在主线最后的BOSS战中获得的超能力“混凝土”有着很明显的赶工之外，其他三种能力无论是招式还是实用度上都是各有千秋，释放瞬间犹如炸弹爆炸的“烟气”，黑夜中的紫色闪电“氖气”，拥有召唤恶魔之力的“映像”，以及攻守兼备的“混凝土”，完全能够满足不同的玩家对能力的需求，虽然游戏的制作人将本作定义为真实的沙箱游戏，但是在繁华的街道中却不能驾驶任何车辆，即使超能力的便利程度不亚于汽车等载具，但是看着街道中穿行的车辆，还是忍不住抢下来耍两下，游戏的城市地图虽然不大，但是玩起来很少能感觉到局限性，尤其是在一下遭遇战或者大型BOSS战当中，可移动的场景比较大，这样的设定无疑增加了游戏打法的多样性，不过地图中行人过少加上无法与之互动的缺点，还是暴露出游戏作为一款沙箱游戏的不足之处，可能是因为游戏的制作组Sucker Punch工作室当初是以漫画动作游戏风格的《狡狐大冒险》而成名的，所以《无名英雄 再来者》在打击手感上有些飘，并没有动作游戏应有的那种硬朗风格，会让一些玩惯了硬派动作游戏的玩家感到有些不适应。

游戏在音乐的表现上可圈可点，不少场景的BGM在主角各种华丽的技能之下非常富有动感，随着情节的深入，游戏的配乐也越来越震撼，还有一个不得不提的有点就是本作的人物表情非常到位，各种情绪的表现有的时候不用看字幕也能体会到游戏中角色所要表达的情感，代入感很强。综合游戏的各个方面来看，强大的光影和贴图，配合各种炫酷到家的超能力，确实是次世代平台中为数不多的优秀作品，绝对值得广大沙箱游戏爱好者们入手。

从本作销量一片大好的形式之下，相信一定会有续作推出，再加上游戏在剧情上仍然有很多东西可以描述，相信玩家们也非常期待我们的无名英雄能够再次降临。

炫酷度 ❤❤❤❤❤　**点评人** 乐小游

最囧时刻：将各种羡煞旁人的超能力汇聚一身的迪厄辛在跳入水中之后立马变成了一个一动不动的“旱鸭子”，如果说前作是因为主角的能力是电气所以怕水倒还是能够理解，这次还是不能在水中活动只能说空有一身本领的迪厄辛，你也有今天啊。

见证寓言的起点

神鬼寓言 周年纪念版

Fable Anniversary

机种 X360 厂商 Microsoft Studios 类型 角色扮演 发售日 2014年2月4日

自 2004 年《神鬼寓言》初代推出后，如今已经过去了 10 年，在这 10 年间"狮子头" Lionhead Studios 将"《神鬼寓言》"这个品牌逐渐打造成为家喻户晓的美式 RPG 大作。藉"《神鬼寓言》系列"十周年庆典，也旨在让更多的玩家感受该系列的魅力，制作组选取了奠定系列框架的初代作品进行了完全重制，这就是我们所看到的《神鬼寓言 周年纪念版》。

纵观近年的游戏界，打着怀旧幌子，却以骗钱为实的高清重制作品比比皆是，但本作绝非那种单纯拉高分辨率的敷衍之作，而是真真正正的完全重制作品，从精美的画面上你很难将本作和 2004 年的原作联系在一起，游戏无论是光影还是建模都有了极大的飞跃，甚至说本作是"《神鬼寓言》系列"中画面最好的一作也毫不为过，要知道当年初代作品正是在这相同的主机上发行，时隔 10 年再次登录 X360 平台，却带来了截然不同的画面体验，在感叹游戏画面精美的



同时，实际上感叹的是整个时代的技术力发展。

在游戏内容方面，游戏将原作的完全版《神鬼寓言 失落之章》原汁原味地保留了下来，在这个重制版中玩家可以找到原作中的一切要素，哪怕是小小的一个 NPC、一个任务，但



也正因如此，一些过去的 BUG 也被"原汁原味"地保留了下来，虽然这些 BUG 大多不影响游戏的流程，但是以这种形式重现确实让人感到啼笑皆非，不过部分良性 BUG 被延续下来同时也为玩家带来极大的便利，这绝对是大多数玩家所喜闻乐见的。

既然是奠定系列框架的作品，因此玩家在本作中可以看到当年《神鬼寓言》中诞生并延续至今的理念，近战武器、远程武器以及魔法专精的设定给予玩家更多塑造角色的可能，善恶抉择的经典系统在给予游戏更深人文气息的同时，也为游戏的走向带来不同的变化，一些设定甚至是后续作品无法企及的。但在剧情方面，不得不说游戏的剧情缺乏深度，仅仅是为了造英雄而造英雄，最后英雄战胜恶人拯救世界的套路让人有种过目即忘的感觉。

虽说近年的《神鬼寓言》作品让玩家感到系列正在走下坡路，但相信狮子头必定会用更优秀的作品打出一场华丽的翻身仗，虽然不知道正统续作会何时降临，但各位系列的粉丝不妨期待一下狮子头酝酿已久的主题网游《神鬼寓言 传奇》。

经典度 ❤❤❤❤❤ 点评人 伽蓝

赚钱时刻：不知是 BUG 还是制作组有意为之，只要习得游戏中的技能"诡诈"就能以低买高卖的方式赚钱，最重要的是这个方式可以一直在同一个商人身上无限重复，就算是一个小小的苹果派都能让每一位玩家成为百万富翁，不得不感叹游戏中的商人实在太笨了……

神偷这次玩大了！

神偷

Thief

机种 PS3/X360/PS4/Xbox One 厂商 Square Enix 类型 动作 发售日 2014年2月25日

当 Eidos Montreal 宣布要复活经典的潜行游戏系列《神偷》的时候，引来了业界的一片赞叹，因为这家工作室在重启经典系列《杀出重围》时所创作的《杀出重围 人类革命》是 2011 年最受好评的潜行游戏之一。但是随着时间过去，玩家们对于这款作品的期待也渐渐变成了疑惑，因为随着开发时间一点点地延长，本作透露的消息却并不多，而且游戏本身的元素似乎也在不停地变化。从题材上来说，这肯定会是一个盗窃游戏，但制作组似乎为它添加了不少崭新的元素，游戏中有着一些带有蒸汽朋克风格的近现代化物品，整体的环境又是古旧肮脏的中世纪末期风格，更令人感到惊奇的是，本作中似乎还有着一定的奇幻元素，到底制作组想要为我们说一个什么样的故事？

当玩家们终于在今年 2 月下旬玩上这款游戏时，一切都真相大白了，这竟然还是个神偷拯救城市



的故事。《横行霸道 V》告诉我们，如果你当一个大劫匪当得像模像样又敢于冒险，要和佣兵组织对抗甚至是偷窃核弹也不是不可能的。但问题是，《神偷》的主角加列特是个彻头彻尾的小偷，他以盗窃为乐，把偷窃视为人生的一部分和寻刺激的挑战，却绝不是一个愿意去当英雄的人，让这么个人身负如此重任，真



的合适吗？

尽管制作组为了铺设剧情煞费苦心，甚至为加列特安排了合适的动机，但据实而言，这故事随着加列特的攻关步伐而变得越发违和，如果说前三关基本上还能算是一个扎根于盗窃乐趣的潜行游戏，那当故事进入到疯人院阶段的时候就真是令人完全摸不着头脑，一个潜行游戏原本就够令人紧张的，竟然还要把玩家丢进一个阴森恐怖的废弃宅院里，用各种手法把玩家吓得屁滚尿流。虽然这些恐怖方式运用都令人赞叹，但还是令人禁不住感到疑惑，我们不就是想当个贼体验下偷窃的感觉嘛，有必要遭这种罪嘛？

考虑到本作目前所有平台合起来的销量还不到 100 万，我想大多数玩家对于上一个问题的答案是："没有！"。《神偷》不缺乏令人觉得优秀的部分，其挑战模式本身就非常符合盗窃游戏的本质，但是野心过大的故事和构想破坏了这个游戏的本质乐趣，也让其失去了最为重要的魅力。神偷，这次是真的玩大了。

贼瘾度 ❤❤❤❤ 点评人 稀饭

续作展望：作为一个忠实的潜行游戏玩家，我个人非常期盼制作组能够在意识到问题后修改方向，回归本源，把本作变成一个精彩的盗窃游戏，但是考虑到目前本作的发行方是 Square Enix——一家连《古墓丽影》那几百万销量都满足不了的手游大厂，收益与付出不成正比的《神偷》，恐怕只能够就此沉寂，等待着下一次重启的到来了。

用智慧去割草

战国 BASARA4

战国 BASARA4

机种 PS3 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2014年1月23日



作为现今硕果仅存的两大割草游戏品牌，《无双》系列”和“《BASARA》系列”其实在本质上已经和单纯的“割草”脱节。《无双》系列”侧重于让玩家扮演历史上的真实人物，体验当时的历史背景和各角色之间的纠葛；出身 Capcom 的“《BASARA》系列”则逐步在回归动作游戏的精髓，通常攻击搭配 3 套固有技与 2 套固有奥义可以衍生出极其华丽的出招套路，不再无脑却也并不高端，任何玩家稍加练习都可掌握。我之所以一直对“《BASARA》系列”情有独钟也是因其独特的包容性，不擅长动作游戏的玩家哪怕是胡乱按键也能在战场上一骑当千，而真正的动作游戏高手，则可以通过技能的无缝衔接将敌人压制得毫无还手之力，在看过很多高手的演示视频后都叫人不由得惊叹原来这游戏还能这么玩，称其为割草游戏中的《鬼泣》绝不夸张！

“《BASARA》系列”的进化从未止步，虽然在可用武将数量和同屏敌人两方面都要逊于对手，但每位武将都有自己独特的一套战斗系统这一点就足可见动作天尊的霸气。《战国 BASARA4》新增武将只有 5 人，但 5 人均属不同类型，岛左近的攻击以速度见长，刀和脚各成一套攻击套路，组合使用令人眼花缭乱；柴田胜家只要能保持切层数时刻处于最大值，绝大多数对手在他面前都如软泥；井伊直虎只要掌握了她的派生技出现时机就能一跃从虫变成龙；山中鹿之介和后藤又兵卫两个奇葩角色上手虽不易，可是若能合理搭配游戏书与武器铭的话战斗同样也能行云流水。

游戏的难度明显有所提升，因为杂兵也不再是傻乎乎地冲到玩家面前等着你来揍他，他们已经学会了去组成各种阵型，例如火枪阵就是组成一面墙，不断对玩家所在位置射击，还有车轮阵会在场地中随意滚动并埋下地雷，稍不留神还真有可能被小兵干掉半槽血。更凄惨的是，传统的“转视角大法”似乎已经不太管用，如此一来，面对什么敌人时该选用什么技能也就变得更为关键。



本作与系列前几作在系统上相比颠覆巨大，首先就是对武器系统的推倒重来。以前每位武将都有数把武器，越靠后的武器数值越高但也越难获得，但在本作中，这数把武器之间只存在外观和属性的差异，即便是第一把武器，玩家也可通过不断锻造的形式将各个数值充满。同时，武器还引入了“铭”的要素，“铭”的作用取代了前作的装具，例如刷经验、刷金钱、强化攻击力和防御力等等要素，一把武器最多可以附 6 个铭。玩家对这个改动褒贬不一，褒的一方认为打破了只有高难度才能获得好武器的定律，贬的一方则痛批此举令武器不再具有特色，并且多达 108 种铭也让玩家在后期不可避免地陷入“刷刷刷”的恶性循环中。

不过比起武器系统的改变，更令我不满的是取消了“四字装具”的设定，要知道对于大多数武将来说，四字装具是让他们实现从人到神飞跃的关键，取消了四字装具之后，很多武将势必将迎来冷板凳的命运，比如岛津义弘。我完全不能理解如此出色的元素为何要取消掉，因为它对游戏平衡性完全不构成任何影响，只能寄希望于未来的续作中能将其加回了吧。

尽管《战国 BASARA4》的众多改变未能让玩家们满意，但我个人对于 Capcom 这种愿意大胆尝试的行为还是相当肯定的。任何一个游戏系列在进化的过程中都不可避免会走一些弯路，但总不能因为恐惧来自玩家们的批评就不去做出革新。只要“《BASARA》系列”继续坚持“割草游戏中的《鬼泣》”这条路，我就没有不支持它的理由。

绚丽度 ♥♥♥♥ 点评人 八重樱

吐槽时刻：柴田胜家的剧情大概讲述的是一个屌丝男为追求女神历尽千辛万苦，最终发现原来男神也挺好的……故事？

从花园欢战到墓场

植物大战僵尸 花园战争

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

机种 X360/Xbox One 厂商 EA 类型 动作射击 发售日 2014年2月25日

一款游戏在成名之后，要想改变过去的玩法，就会比较困难。不管你改得好不好，一定会有 FANS 表示不满，认为这不是正统作品。而玩法改变也意味着要放弃自己的长处去和别人的长处竞争，这对于设计者来说是个很大的挑战。《植物大战僵尸 花园战争》就是这样的一款游戏，虽然去年 E3 公布时全球玩家一致叫好，但究竟有多少人买单，答案是很难预测的。

《植物大战僵尸 花园战争》转型所面临的问题比其他游戏更大，它的原作是一款塔防类的手机游戏（本作最初并非手游，但以今天的眼光来看是标准的手游风格），而转型后直接变成一款多人联机的 3D 越肩视角射击游戏，用天壤之别来形容这两者之间的区别毫不过分。宝开敢这么做，确实是很需要勇气的。





幸好《植物大战僵尸 花园战争》也能从原作继承到一些卖点，比如前所未有的植物/僵尸 3D 造型，对于 FANS 来说看到这些萌物活灵活现地出现在眼前，其吸引力是没法抵挡的。虽然游戏一共只有 8 个兵种可选，但很多经典植物/僵尸会作为技能、NPC 出现，还有大量原创角色，打起来一点儿也不觉得单调。



游戏中 8 个兵种共 48 个种类，每个兵种有 3 个技能，每个种类有 3 个强化道具。通过抽卡可以获得大量自定义道具，以及召唤用的僵尸和种植用的植物。游戏中虽然有等级设定，但升级除了会送点道具外基本没用，因此游戏的等级设定也比较独特，没有经验值设定，必须完成挑战才能升级。作为一款联机游戏，《植物大战僵尸 花园战争》的内容远不如《COD》、《战争机器》这些名作丰富，但游戏价格也比较低廉。耐玩度虽然略差，但重要的是打起来十分有趣。

《植物大战僵尸 花园战争》的风格很明显是吸引轻度用户的，它上手简单，风格轻松，但帧数操作各方面都很过硬，很适合玩家用来上手。如果你从未体验过多人联机射击游戏，不妨就从《植物大战僵尸 花园战争》开始。而且一贯抠门的 EA 这次表现得十分大方，不仅没有课金要素，而且未来的 DLC 都会免费放出，买一个游戏可以开开心心地打上很久了。

欢乐度 ♥♥♥♥ 点评人 纱迦

无节操时刻：《植物大战僵尸 花园战争》有个特色是可以随时切换阵营，因此不少人都会在最后阶段果断投靠即将胜利的一方，以赚取更多的奖励。但系统对两边的人数也有限制，例如 4 打 3 是可以的，但 5 打 2 就不行了，因此想换阵营时下手就要快。如果换慢了，就只能留在失败的一方接受现实了。（笑）

黑名单再临

《分裂细胞 黑名单》同人小说



1

2013年，夏，美国南部，迈阿密。距离“黑名单”覆灭已经过去了三个月，国土安全警戒开始逐渐降级。

再一次走出了恐怖袭击阴霾的人们，重新投入到娱乐至死的生活。度假胜地迈阿密，连绵数十公里的阳光与海滩，人们嬉水逐浪，尽情宣泄着压抑了三个月的愁绪。

山姆·费舍尔穿着紧身衣，看上去像是一套鲨鱼皮潜水装，但上面一滴水迹都没有。他戴着墨镜，板着脸看着瞭望台下拥挤的人群。他隐约感到来自背后的目光，回过头看向离瞭望台两百米处的酒店。阳光从外墙玻璃上折射到山姆的眼中。山姆知道有人在玻璃后看着自己。他有些愧疚，却也是迫不得已。



自从第四梯队破坏了“黑名单”计划、将“策划者”组织瓦解以后，那位懦弱的总统女士迅速解除了山姆的第五自由权。不仅将第四梯队清出了萨迪克的审讯计划，并且指派他们定期巡逻全国所有可能受到恐怖袭击的地点。尽管嘴上没有明说，但是大家心里都清楚，这是对布里格斯杀死国防部长的报复。因为连总统也不知道，他们会不会为了保护美国的利益，将她的脑袋搬家。

“山姆——”声音从耳道深处的发声器传入山姆的脑海。

远处的布里格斯向山姆招了招手，顺手将沙滩足球踢了过来，准确而有力地撞入山姆的怀中。

“该死，快回到自己的岗位，不然我会在你脸上再划一刀！”山姆·费舍尔黑着脸将球扔了回去。

布里格斯讪笑了一下，摸了摸腮帮子，那里有一条触目惊心得疤痕，这是在执行诱捕前MI6特工、也是“黑名单”计划主犯撒迪克的时候，被后者用刀子硬生生割开，挖出皮下通讯器所造成的。

“山姆，放松点，不要忘了我们来这里的名义‘度假’。”葛琳托起太阳镜，发出善意的提醒。鲜艳的比基尼已经包裹不住她呼之欲出的身材，在阳光下闪烁着白光。

山姆意味深长地看了葛琳一眼，葛琳以理所当然的笑容回敬。山姆没辙，转过头按下对讲器和查理说道：“查理，你那边有什么发现？”

“山姆，别把怒火发到我这里，我可是认真地工作。什么都没有，除了酒店客房服务里，有人在送惊喜给我们的‘小公主’。”查理讪笑说，“没想到你这家伙哄女孩子还真有一手，假如你将这些心思放在其他女人身上，估计有不少女人要死在你手上。”查理似笑非笑

地看着葛琳。

“等等，我可没请人送什么惊喜给莎拉！”

“这个送蛋糕的有点面熟。”那边传来了查理从椅子上弹起，急促敲击键盘的声音，“WTF，是一级通缉犯鲁诺·加西亚！”

话音未落，山姆已经从三米高的瞭望台上跳了下去。一辆沙滩摩托迎面疾驰而来，差点撞上了山姆。山姆让过车身，从后方一跃而起，双手紧紧抓住了尾架。与此同时一个沙滩足球像炮弹般飞到，击中了驾驶员的肩膀，将正在努力闪躲山姆的驾驶员顺势从摩托车上击落。不过驾驶员并没有摔到地面，葛琳接住了他的同时，回头对高速远离的山姆说：“山姆，穿过防护林有一个建筑工地，那里的电梯会比挤满人的酒店电梯快得多！”

“山姆，你先去，我随后就到！”布里格斯通过对讲机说道。

山姆驾驶着沙滩摩托冲上了酒店群和沙滩之间的小路，不远处传来轰鸣声，一辆玛莎拉蒂 KUBANG 正好从酒店附近的 34 街的临时停车场内高速窜出，堪堪擦着沙滩摩托车的尾部驶过。四周路人吓得纷纷躲闪，目送着豪华 SUV 迅速地从 29 街消失。

山姆也顾不上那么多，加大油门，沙滩摩托车借助路边的一堆废料腾空而起，越过了工地矮墙。

时间正值午后，工地里的工人正趴在矮墙上，一边享用着午餐，一边用色眯眯的目光欣赏海滩上的“波涛汹涌”，打发午餐的短暂时光。

就当这帮雄性荷尔蒙过剩而又无处发泄的壮汉让眼睛吃着冰淇淋的时候，他们眼前有个阴影阻挡他们的视线，轰鸣着的摩托车带着轰鸣越过他们的头顶。四个高速转动的车轮扬起了沙尘不仅给他们淋了个沙尘浴，还为他们的午餐加了不少“料”。

伴随夹杂各国口音的“问候语”，山姆骑着沙滩摩托车冲上了二楼的平台，但是大楼外墙上的电梯已经升到了十层楼以上，一时半刻都下不来。

山姆向另一边看去，正好看到塔吊的密笼升降机从高耸的支架上降落到地面。驾驶员刚从升降机里出来，伸了个懒腰的空间。山姆已经向鬼魅一般从驾驶员身后进入了升降台。特种部队成员要求对各种机械都了如指掌，连塔吊也不例外。当包工头发现背后有轰隆的声音的时候，山姆已经离开地面超过十米。

“山姆，你必须抓紧时间，鲁诺·加西亚已经来到电梯口。”葛琳冰冷的声音镇静了山姆炽热的神经，“我知道你想从吊臂上冲过去，但如果吊臂操作不当，毁掉的就不只是莎拉一个人。”

查理的声音抢过话头。

“山姆，你随身应该带有病毒装置，将它接入塔吊的控制器，我可以遥控吊臂，再通过反向加速停止它。”查理依旧没心没肺，“如果要争取时间，你可以先上去，小心塔吊的加速度，别成为美国历史上第一个因为在塔吊上跑步而摔死的特工。不过我会给你照顾莎拉的。”

山姆不管查理的贫嘴，将随身携带的病毒装置插入插槽。顺手打开驾驶室的窗户，将身体伸出窗外。他勉力伸出双臂，握住吊臂的钢筋后迅速上翻，一个标准翻身便到了吊臂上，甫一站稳便发足狂奔。

“山姆，我要启动塔吊。”

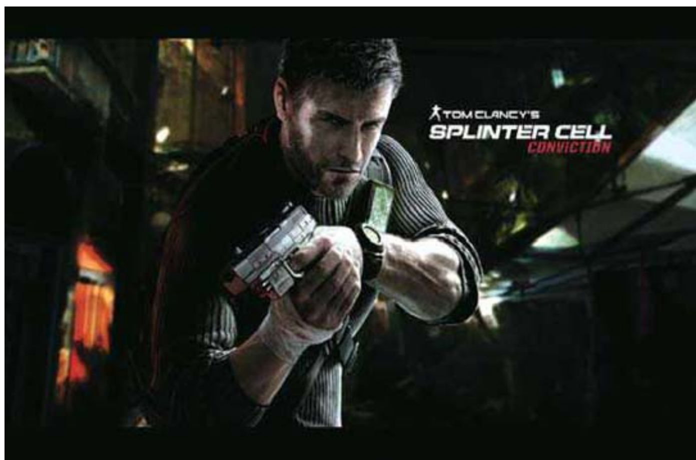
塔吊逐渐加速，以每分钟 0.7 圈的速度开始旋转，粗长的吊臂在迈阿密的上空划过了一道弧线，载着奔跑的山姆向酒店玻璃幕墙冲去。

“该死，那些工人截断了电源！”

声音传入了山姆的脑海，脚下同时传来了异动，强烈的惯性将山姆摔了出去。山姆在空中扭过身体，伸手想抓住吊臂的边沿，却抓了个空！

幸好，塔吊的吊钩就在不远。山姆伸手勾住了缆绳，继续往下滑了几米，方才停了下来。来自大西洋的海风呼啸，将钢索吹得摇摇欲坠。而失去控制的吊臂，带着山姆向酒店的玻璃幕墙撞去。





2

鲁诺·加西亚来到了莎拉的门前，整理了一下不太合身的衣装，按响门铃，同时从餐车的底部抽出消声手枪，将耳朵贴近门边细听脚步声。

“请问是谁？”

“客房服务，请问是莎拉·费舍尔小姐吗？有一位叫山姆·费舍尔的先生给你送来了一份礼物。”

这几天莎拉美其名曰时陪着山姆来度假，实际上每天都是一个人在闲逛，无聊时只好从落地玻璃眺望着碧蓝的大海、活跃的人群，还有，正在工作的父亲。

曾经“假死”的生涯让莎拉警觉性很高。但她毕竟不是特工，父亲的名字让她顿时心花怒放，像小女孩般打开了大门，一个英俊的服务生站在门外。

“抱歉打扰，莎拉小姐。请问我方便将餐车推进来吗？”鲁诺露出迷人的笑脸。

莎拉连忙让过。鲁诺推着餐车进入了房间，不同声色地将房间的情况观察了一遍，确认没有第三者在场。他便背起双手站到一边，像看猎物一般看着眼前精致的可人儿，想起待会莎拉遭受的血腥场面，鲁诺忍不住露出了残忍的微笑。

莎拉看到鲁诺并没有想走的意思，误会了对方的本意，便乖巧地跑去床边，拿出钱包要给小费。父亲给的惊喜让她忘却了危险，全然没发现身后的鲁诺举起了枪，更大的惊喜还在后头。

砰！——

钢化玻璃破裂成无数碎片，莎拉倒在了地上。

同样倒地的还有鲁诺，因为击碎玻璃的不是他。在他扣动扳机以前，有一个黑影撞破了玻璃窗，直接将他撞翻在地。鲁诺敏捷地从地上爬起，迅速向门外退去，手枪却快速地瞄准了莎拉。正要扣动扳机，他忽然感到手腕一阵剧痛，一柄餐刀已经插在了他的手腕上。鲁诺发出一声惨叫，握着手腕就跑。

山姆看向女儿，莎拉脸色煞白，但是眼神却是理解和坚定。

查理终于重新获得了吊臂的掌控，立刻发出反方向移动的指令，吊臂在距离玻璃幕墙不到一米的地方终于停了下来。

“山姆，别这样吓人好不好。你刚才还敢加速摆动钢索，一不小心就会摔下去的……”

“布里格斯，照顾莎拉，葛琳，搜索同伙！”山姆没有理会查理的抱怨，下命令的同时，将鲁诺留下的手枪扔给莎拉，身体无声无息地冲了出去。

鲁诺玩命地跑向露台，一边不住地回头看去。空荡荡的走廊没有半个人影，只剩下鲁诺急促的脚步和呼气声。一线的生机让鲁诺满心欢喜，他忍不住回头看去，黑暗中突如其来的双手将他吓得魂飞魄散。

山姆伸手抓住鲁诺的衣服，鲁诺下意识地扯开了衣钮，白色的侍应服被扯掉，露出了身上捆着的一块块土黄色的 C4 塑料炸药。

“该死的，这回麻烦了。”山姆暗骂一声。

鲁诺一路踉跄地扑到了露台边上，看到下方的工地，几辆警车已经将工地附近包围起来，回身看到山姆正举起手枪对准自己。

鲁诺的心沉到了谷底，他知道今天无论如何都逃脱不了，把心一横，电光火石之间就按下了炸弹。荧幕上跳动起五秒倒数计时——一个足以让鲁诺冲向最近的人群，而又不至于因为被别人制服而拆弹的时间。

露台上悠闲地晒着太阳的人群这时终于反应过来，惊叫着逃开。

比人群和鲁诺反应更快的是山

姆，在看到一瞬间他就知道炸弹无法拆解，身体已经应激性地冲到了鲁诺的身边，使出擒拿技将鲁诺整个举起，往露台外扔了出去！

“你阻止不了‘黑名单’！”飞速下坠的鲁诺吐出了人生的最后字句，塑胶炸药的爆炸声已经迫不及待地将所有声音吞没。猛烈的爆炸震碎了数层大楼的玻璃，钢化玻璃碎片如雨落下，洒满了下方的工地。

整个行动中，有数人受了轻伤，没有人不幸死亡，除了罪有应得的鲁诺·加西亚。

山姆看着下方不断下坠的火焰，按下通讯器说："布里格斯，在alpha点集合。葛琳——"

“我已经在路上。”葛琳的回答简单直接。

山姆和布里格斯到达汇合地点，葛琳驾驶着一辆改装过的大切诺基在等着。布里格斯接替了葛琳的驾驶位置。山姆一上车，查理的影像就已经迫不及待地出现。

“山姆，我在‘黑名单’的文件里发现了一个被预设了显示时间的隐藏文件，我正用SMI传输到地面OPSAT。”

投射出一段全息立体影像，是熟悉的“黑名单”界面，“American Freedom”的下方，插入了一行新的标题“American Liberty”。

“奇怪，不是已经有了‘美国自由’了吗？那次在伦敦的神经毒气事件。”

“我们又一次对此一无所知，但我惟一知道的是：‘策划者’还没有死绝。我们得去CIA的秘密监狱问个清楚。”山姆说得斩钉截铁。

“又要去关塔那摩？这一次你可不能再装成是被收押的政治犯（山姆曾经为了审讯柯斌，在布里格斯的CIA朋友帮助下混入古巴的监狱）……”

“是东欧。”布里格斯更正了查理的想法，说话的同时启动了汽车，他们必须全速赶往迈阿密北边的奥帕洛卡，“帕拉丁”号已经准备好了紧急起飞。

美国人这些年被炸弹炸怕了，酒店四周的几条街道都陷入了混乱，人们像无头苍蝇地乱跑，没有人会注意到在一栋大楼的阴影处，停放着一辆玛莎拉蒂Kubang。

“真不愧是山姆·费舍尔，刺杀任务失败。”一个戴墨镜的男人拿下望远镜，遥看着远方天空绽放的火球。

“开始正戏吧，我快要被那帮家伙烦死了。是时候给他们担当点角色。这一次，会有多少人死亡呢？”后座的人轻描淡写地说。

“American Liberty 行动开始。”墨镜男子升起车窗。

玛莎拉蒂KUBANG发出轰鸣，驶上了街道，正好与一辆大切诺基交错而过……

3

七个小时之后，东欧。

“帕拉丁”乘着夜色穿过云层，东欧大陆那延绵的山脉和高原出现在第四梯队的监视屏上。在外高加索地区的崇山深处，在保护色掩映下，有一座的小村落，低矮的平房旁边却掩藏着防空炮，身穿迷彩服的士兵在四周巡逻。山头上的瞭望岗，时刻远望着那块在大熊的荫蔽下，让他们觊觎已久却无能为力的领地。



几年前他们趁着一个举世盛会的时机发起了突袭，企图通过闪电战一举夺取领地。没想到对方反应更加迅速，一个集团军的兵力竟然在不到三个小时完成了燃料和弹药整备补给，并且完成了越境行动，抢在西方国家反应之前，用另一场闪电战做出了回应。在兵力和装备都全面处于劣势的情况下，小国政府的部队只得落荒而逃，乖乖地窝缩在国土之内，一边用阴狠却无可奈何的目光盯着本以为是囊中物的领土，一边寻求着大洋彼岸超级大国的支持。

事实上，美国的全球化战略之中，拉拢了不少盟友。除了著名的环太平洋亚洲诸国外，东欧也是美国的重要据点。CIA通过煽动各种运动，帮助美国政府取得了这个国家的间接却实质的控制权。CIA的特工可以随意进出这些国境，在当地政府军的支持下，建立起秘密军事基地。山区腹地的小型军事据点，潜藏在地表以下，是一座庞大的监狱。“黑名单”事件中主要犯人，都被秘密囚禁在这个地方。而至于世人熟知而且臭名昭著的“关塔那摩”监狱，也不过是CIA庞大的秘密监狱系统中的摆在明面上的一小部分而已。

当帕拉丁飞近基地上空，山姆向基地提出了进入请求，并且很快得到了回应。

“‘帕拉丁’号，你们的请求没有得到证明和允许，请尽快离开本区域领空，擅自进入将会被击落，重复……”在线的人操着标准的美式英语。

“布里格斯，看来你遇到旧同事了，看数量还不少呢。”查理在键盘上敲打着，SMI上秘密密麻麻地出现了许多人的头像，旁边的表格上列有他们的详细资料。这是查理利用国防部的漏洞，调出了潜藏在基地里CIA特工名单。

“都是些小角色，真正的‘管理者’名单都被隐藏了。”布里格斯瞥了一眼，“山姆，你得想清楚，这次面对的不仅有那些贪婪的东欧人，还有CIA的特工和SOG，稍有不慎就会——”

“那你留在直升机上接应就好了。”犹豫的神情并没有出现在山姆那紧绷的脸上。“葛琳，准备潜入。”

葛琳叹了口气，她知道莎拉就是山姆的逆鳞，因为对女儿的愧疚，只要涉及到莎拉的问题，山姆会毫无顾忌。当然，山姆的专横也是建筑在自己强大的战斗力之上。

“在距离基地两公里处有一条废旧的防空隧道，是以前苏联时期遗留下来的产物，现在被用作是紧急逃生出口。”

“好，就选那里。”

凌晨时分，高原的夜空总是也别容易能够看到星光。而与黑暗为伍的使者，张开了漆黑的翅膀在夜空中滑翔而过。为了加速降落的过程，伞兵伞总是设计得比较“小巧”，着陆时伞兵需要承受总重量的三倍冲击力，尤其是在晚上视野不佳的情况下在横切风猛烈的山区着陆，稍有不慎就会偏离目标落入火网，或者是干脆摔个粉身碎骨。但是这些惨状并不适合“分裂细胞”。夜空中的山姆就像是一只蝙蝠，轻松地降落在一片空地上，几乎没有发出



半点声音。

山姆割断伞绳，迅速将降落伞收到一堆草丛里，确保守军不会很快发现有人曾经在这里进行了一次困难的跳伞。山姆设定了手腕上的OPSAT，头上的辅助工具投射出只有他才能看见的路径和数据——下方不到一千米就是入口。在密林的掩映下的安全距离下，山姆透过夜视镜甚至能看到三个手持微型冲锋枪的守卫守在洞口前。那三个显然不是美国人的守卫显然不知道有“贵客”从远方来，他们似乎对这份寒冷而又微不足道的工作并不满意，正用南高加索地区的方言在大声地抱怨着。

山姆无声无息地接近这三个守军，头上的辅助瞄准器迅速锁定瞄准，电击枪连续击发，带着电流的刺针准确地刺入三名守卫的身体。超过两毫安的电流瞬间流过，三个守卫一声没吭就倒在了地上。

山姆走上前，将查理的病毒装置植入了两个人的通讯装置，这一段代码能够定期向总台发出安全的信号，起码为山姆争取一段时间，而更幸运的是，这三个守卫显然是一队作战小组，他们的队长身上带有连通无线平板电脑——一个足以让查理颠覆整个基地的潘多拉之盒。

隧道里黑暗、阴冷而潮湿，山姆却感到一阵熟悉和温暖，只要有阴暗处，“分裂细胞”就是自由自在的“王者”。他遁入了黑暗中，悄无声息地消失了。

4

几个月以来，萨迪克表现更像是个有点小调皮的乖孩子，而不是个冷血的恐怖组织头目，他经常带着特工们满世界地“游花园”，说些不着边际的话语；但不时又在话语中夹杂一些让特工们胆战心惊的情报。CIA绞尽脑汁分析了这些情报，终于准确地将几次恐怖活动扼杀在摇篮里。

这种成果让一直惶惶不可终日的总统女士扫除了一切不快，眼看总统大选即将举行，出色反恐的成绩可以令她抵抗政敌对她经济政策不力的攻击。她下令不惜一切代价得到所有情报。

CIA特工们自然想一次过获得所有资料，但是前军情五处的间谍头子并不是省油的灯。萨迪克手上捏着重要情报作为筹码，以其换取优厚的享乐生活。

这一天清早，两个负责审讯的特工和往常一样，支开了守在门外的小国士兵，用多重密码打开了电子门，萨迪克大模厮样地率先走了进去，双脚刚踏入审讯室，四周的灯光忽然全部熄灭，电子门迅速关上，将两个特工困在门外。

萨迪克只觉得瞬间眼前一片黑暗，不到两秒应急灯随即亮起。而他的面前，出现了令他胆战心惊而又恨之入骨的人——山姆·费舍尔。

萨迪克忍不住向后退了两步，多亏他是军情五处出身，用力地吸了两口气，勉强让自己镇静下来。

山姆走上前，顺手关掉录像机。然后抓住萨迪克的衣领，将他狠狠地拽到自己面前，“告诉我，美国自由是什么！”

萨迪克干巴巴的脸上闪过一丝惊愕，随机又露出令人憎恶的笑容。

“没想到大名鼎鼎的山姆·费舍尔竟然也会暴跳如雷，哈——”

萨迪克的笑声被山姆的拳头强硬地打断，这个光头大汉摔坐在被固定在地面的椅子上，发出了巨大的响声。

“看来那帮家伙也隐瞒了我，‘黑名单’竟然还有其他任务。我所负责的部分和所有的名单，都已经被努里出卖了。（努里·雷扎，亲伊朗商人，掌握着萨迪克及其手下人员的资料。被山姆抓捕以后全部坦白，以换取自由。）”萨迪克看着自己的手，看起来有些颓然，仿佛为自己被出卖而感到懊丧。



山姆没时间拆穿，门外已经响起了重型器械切割大门的声音。

萨迪克这时没头没脑地说了一句话：“去纽约看看吧，或许有什么发现。”

话音刚落，厚重的大门被“嘭”的一声轰开，特殊反应小组人员率先冲了进来，MP5上的神火战术手电在房间里不断晃动。山姆原先站立的地方早已空无一人。

两个特工跟着冲进来，手枪指着他们视界里惟一看到的活物——满脸是血地坐在椅子上、用狰狞的双眼死死地却毫无焦距地盯着眼前一切的萨迪克。他的嘴微微动着，似乎在咀嚼着些什么，又像在喃喃自语。

特工的手枪不敢放下，“萨迪克，告诉我，发生什么事！”

“不，别紧张，亲爱的特工先生。什么都没有发生，我只是刚才你们这帮混蛋断掉电源的时候摔了一跤。相信我，真的什么都没有发生。”萨迪克回过神来，脸上露出了似笑非笑的神情，“不过如果你们再用枪指着我的话，说不定来个擦枪走火，我就要死得冤枉了……”

特殊反应小组完成检查，队员们纷纷竖起了大拇指，那是表示安全的手语。

两位特工有些尴尬的收起枪，他们只是担心有人劫狱甚至直接将萨迪克杀死，这种事情要是发生了，他们下半辈子的仕途和长俸都不用奢望了。

感受到背后的杀气瞬间消失，萨迪克松了口气，微笑着对两位特工说：“麻烦你给我来杯咖啡，这么早被你们吵醒真不舒服，顺便接通总统女士的电话，我有个关于‘黑名单’的情报想和她谈谈，作为她没按我要求去干的回报……”



5

山姆从通风管道的原路返回，他知道接下来面对的将是CIA秘密打造的特殊精锐——在“9·11”后重新组建，成员都是来自“绿色贝雷帽”和海豹突击队中精英分子的部队——SOG。所以需要他的速度比潜入时还要快得多。

眼看出口就在眼前，情况发生了突变，一阵急剧由远及近。葛琳一向沉稳的声音也了变化：“山姆，尽快离开通风管道。他们提高了通风管感应装置的识别度，看样子是发现了异常，在守卫发现之前转移到隐蔽地方。”

山姆不敢怠慢，用热能感应听器和红外线夜视装置观察下方，下方的隧道平整光滑，只有十多米处有一根应力柱。他砸开最近的一个通风口，敏捷地爬了出来，刚刚在应力柱后隐藏好身形，一队五人SOG小队就率先赶到了这里。他们发现了头上通风口有被破坏过的痕迹，连忙变成战斗队形，逐渐向前推进搜索。

山姆的辅助瞄准器只能锁定三人，这意味着一旦发生战斗，山姆最多能一口气干掉三个敌人，然后将自己暴露在两个人的枪口之下。

山姆调整了一下呼吸，这种情况总有一天会发生，久经战阵的山姆已经做好了觉悟！

只要再探前一步，守卫就会发现柱子后的山姆。就在这时，从暗角处发出了轻微的声响，四计迅速致晕弹将两名守卫击倒。山姆趁最后一名守卫稍稍分神，从暗处扑出来一手捂住守卫的口鼻，强力的胳膊紧紧地箍住守卫的颈脖。

“干得好，布里格斯。”山姆暗暗松了口气，走到通风口的下方，收起了已经射完四发弹药的无人机。

有了无人机的支援，山姆的行动变得顺利得多，当他赶到出口坐上了待命的阿帕奇直升机，回到“帕拉丁”号上，这个行动也仅仅持续了不超过 100 分钟。

“查理，尽快给我筛选所有危险讯息，无论什么机构，现在！”山姆平静的外表之下潜藏着怒火。

“等等，山姆。我们已经没有第五自由权，这样做会发生又一次棱镜门。”葛琳出言阻止。两个人因为“莎拉诈死”事件而留下了深深的过节，虽然之前通过解决“黑名单”事件而有所缓和，此刻两人的矛盾眼看又要再一次爆发。

“等等，两位别激动。这种事情不用我们动手，只要进入国防部的中枢就可以了。”看到山姆疑惑的眼神，充当“和事老”查理补充了一句，“我之前在国防部长的电脑上留下了一个暗门。只要再给我几分钟。”

很快，查理就筛选了“过去二十分钟里，纽约、洛杉矶和拉斯维加斯三个地方，都收到了恐怖袭击警报，而且这些地方的情报机关都做出了非常规的举动。

“如果恐怖分子要真的要继续进行毁灭‘美国自由’的行动，那他们会选择什么地方？”

“萨迪克说过，去纽约看看会有发现，他应该知道些什么。”

“他们不会是想炸掉自由女神像或者再制造一次“9・11”吧，简直是疯掉了。问题是他的话能相信吗？”

“既然五角大楼都收到信息，CIA 和国安局那帮家伙应该会跟进处理。现在我们离纽约最近，去一下也无妨。”

“帕拉丁”号越过大西洋，美国延绵的海岸线已经清晰可见。两架美军的 F22 猛禽战机从“帕拉丁”的前方出现，越过了第四梯队的头顶之后做了个回转，一左一右将“帕拉丁”包围起来。SMI 上同时传来了开火警告。

葛琳无奈地下命令，“帕拉丁”号被挟持着在空中转向，飞向弗吉尼亚州诺福克——那支创下封锁古巴、参与飓风救援等等功绩——美国海军第二舰队的司令部所在地。

“布什”号和“杜鲁门”号两大舰队已经整装待发，戒备着那架比“空军一号”还要先进的大型军用运输机从跑道上降落。两大舰队接着驶出了母港，他们将横过大西洋，从直布罗陀海峡进入地中海，“布什”号航母战斗群将会在此巡逻，以震慑北非诸国。而“杜鲁门”号战斗群则会通过苏伊士运河进入阿拉伯海，迫使“邪恶轴心”与国际原子能机构合作，特别是警告他们不要针对霍尔木兹海峡采取任何单方面行动。

舱门被打开，警卫队鱼贯而入，将第四梯队的非战斗人员都请下了飞机。他们在签了一份保密协议之后，就能免费搭上诺福克国际机场的商务航班，回家去洗个热水澡，然后强迫自己忘了这一切，“安稳”地睡上一觉。

偌大的指挥室只剩下山姆、葛琳、布里格斯和查理，当然还有一个警备小队。警备团少校马克・埃文斯接管了查理的电脑，输入了一个秘密的通讯频道，向屏幕中出现的人行了个标准得无可挑剔的军礼，然后严肃地站在一边。

屏幕上首先出现的是位美丽的秘书，很快就变成了一张中年女人的冰冷至极的面容：“第四梯队，你们违背了命令，离开巡逻岗位，并且没有经过允许，擅自到达盟国领土、打伤友军、擅自对重要证人逼供并致其受伤，对此你作何解释？”

“总统女士，我们在迈阿密的袭击中发现了关于‘黑名单’事件的最新情况，我们认为有必要对萨迪克进行审讯，我们现在比较确定，‘策划者’的下一个目标是纽约……”葛琳据理力争，而就在她说话期间，通讯指示灯不断闪烁，系统消息不断地更新插入：

——十分钟前，彩虹六号第二小队成功突入洛杉矶一家黑帮仓库，击毙了一批北非偷渡过来的武装。从里面搜出的代号为“美国自由（American Liberty）”的秘密文件，相信他们是准备对环球国际影城和比弗利山的富人区。





——五分钟前，“幽灵行动”小分队收到准确情报，在拉斯维加斯附近的沙漠中击破了一个北非武装团伙军火库据点，搜出多枚单兵便携式导弹和火箭筒，大量的枪支弹药和 C4 炸药，这样的武力足以对毫无防备的拉斯维加斯实行严重打击。

——北非各国的亲美政权政府纷纷对这两次表示，那是他们的流亡领袖策划的，和自己没有丝毫关系。

——纽约的恐怖袭击警报只是一帮小孩的恶作剧，警报已经解除。

葛琳不再说话了，他知道说什么都没用。

“你们的鲁莽只是换回一条错误的情报。从现在开始，第四梯队解散，再集合时间待定。我再一次提醒你们，你们已经没有了第五自由权，任何干涉联邦宪法的行为，美国政府都不会承认，甚至会追究你们的责任。”



一周后，纽约布鲁克林区北部。

这个纽约州人口最密集的地区、著名的贫民窟、多种族的聚居地，与黑人嘻哈文化齐名的还有其反升高企的犯罪率和种族歧视。

一个黑人房东借到了求租的电话，兴冲冲地来开门，出现在他面前的是一老一少的白人。房东用恶趣味的眼神看着眼前自称叫汤姆・克兰西的中年男人和他的女儿。直到中年男人不满地甩出钞票，房东这才带着他们穿过了几乎没有白人出没的大街，打开满是种族歧视涂鸦的大门，带着两人上了残旧的楼梯，打开了一所公寓的大门。公寓的环境还不错，中年人带着女儿转了一下，出来的时候看到房东在打着电话。

这对父女正是山姆和莎拉。

山姆爽快地付了不算高的租金，打发走房东。然后独自一人走到窗边推开窗，远方的自由神像映入眼帘。山姆看着眼前这个美国自由的象征，陷入了沉思：明明自己在“第三梯队”事件结束以后，就已经拒绝了为国效力，一心陪着女儿。为何自己要卷入“黑名单”事件里，仅仅是因为在“策划者”攻击关岛美军基地时，好友维克托为了保护自己而受伤吗？现在“第四梯队”已经解散，自己又真的应该好好地陪着女儿吗？

本来山姆来北布鲁克林是不打算带上莎拉的，莎拉却死活要跟着父亲。但是看到一向果断的父亲这般状态，她只好乖巧地坐下来当好孩子，静静地看着父亲健壮的背影，还有鬓角的白发……

门外响起的轻微震动让山姆回过神来，他已经做出了决定。

山姆让莎拉呆在房间里，关上房门之后，耳朵贴在大门上听了一阵。猛然打开门，就看到布里格斯斜靠在门框上，一手押着黑人青年。

布里格斯从青年的身上掏出手枪，笑着说：“你选的落脚点真不是个好地方。这伙计从房东出来之后就在附近鬼鬼祟祟地张望。估计不久就会发生一场入室抢劫的好戏。”

“那他恐怕就要失望而回了。”莎拉摆出了一个标准的格斗架势。在装死的三年里，她在葛琳的手下学会了不少自保的技能。

两人将莎拉送回曼哈顿区的酒店，重新坐上汽车开回了布鲁克林，一路上看到了不下五次潜在犯罪，还有满地印有总统头像的广告。

“这些‘疯狗’和‘冷石无赖’，已经到了肆无忌惮的地步。”布里格斯说的是布鲁克林地区臭名昭著的



两个黑帮团伙，两者为了争夺毒品的地盘而长期处于对抗状态。

“这个地方，真的需要管管了。”布里格斯说道。“只可惜总统还在为自己的连任竞选忙得焦头烂额。纽约的市长作为他的死硬派支持者，还得去争取华尔街那帮家伙的支持。”

“如果你来找我不是要去其他目的地的话，就去四周转转吧，看看能不能搜集些情报。”山姆打断了布里格斯的话，末了再加上一句，算是回答，“无论如何，我们都爱着自己的国家，不是吗？”

“有时候我觉得，葛琳更应该是我们第四梯队的队长。”布里格斯自言自语地说，“但是不知道为什么，现在第四梯队已经解散，但我还是宁愿将你当成是我们的队长。”

山姆不置可否地点点头，摇起反光玻璃窗，打开背包，开始换作战服。

汽车驶进了一个不起眼的厂房区，机器的轰鸣声将汽车的发动机声音都几乎掩盖。那个人见人怕的“黑豹”又回来了。

布里格斯用暗号敲了敲门，山姆感觉到上方有监视的目光，原来是再熟悉不过的无人机。这时，查理打开了大门，对两人做了个“请进”的手势：“欢迎来到第四梯队的第二地面办公室。”

山姆和布里格斯都是第一次来到这里，饶是他们究尽磨练，也不禁吃了一惊。这座外表普通的厂房，内部设计竟然和“帕拉丁”号几无二致。

“这是葛琳平时暗中建造的，所有的建造都跳过了 CIA 的监控，虽然不如“帕拉丁”上面那么完善，但是依然能够对世界各地的官方和非官方的情报进行监控和分析。当然，是在非公开的情况下……”

查理说起来如数家珍，葛琳却始终一言不发，在 SMI 上忙着分析工作。山姆看了她一眼：“葛琳，你又瞒着我干下了不少事情。”

“查理，说正事吧。”

“虽然在莎拉被行刺的时候，我们在酒店附近找不到他的同伙。但我肯定，鲁诺·加西亚不可能一个人潜入酒店刺杀莎拉，他的同伙应该潜伏在附近接应或者监视。于是我翻查了附近的监控记录，果然被我发现了点猛料。”

查理话音刚落，SMI 大屏幕上的迈亚密地图跳出数以千百计的视窗，记录着美国人在爆炸发生时的各种反应。查理调出其中一个窗口，阴影下的画面比较阴暗，只看到一个戴着墨镜的男人。查理不断地修正着画面，很快就能看到清晰的影像。然后，根据面部识别和资料库找出了这个男人的相关资料——

希德斯·摩尔，前 MI-6 特工，父亲是北非移民。他参与过阿富汗战争，在北非动荡和政权更迭的过程中发挥过巨大作用。后来被发现是双重间谍，逃亡至中东。更重要的是，他和第三梯队的叛变有着千丝万缕的联系。镜头里的那个男人仿似早就知道了摄像头的存在，面向镜头慢慢地摇起车窗。下一个追踪镜头便是那辆布加迪威龙与布里格斯驾驶的大切诺基交错而过的片段。

“显然，我们错过了一次制止罪恶的最佳机会。”山姆话锋一转，“而我们很快就会和他再次见面。”

“不得不承认山姆的判断是正确的。十分钟前，自由岛上的摄像头发现摩尔，同行的还有几个前 SAS 的成员，另外还有几个可疑人士分批通过渡轮登岸。他们断不会是去自由神像参观游览美利坚的核心价值。”葛琳整理好电子资料，在 SMI 屏幕上划过美丽的弧线，将资料甩向山姆和布里格斯面前，电子文件夹瞬间便传送到他们的 OPSAT 上。

“该死，他们是怎样瞒过 CIA 和国安局的猎犬们。”

虽然自由岛表面上一切如常，不断有观光客登岛和离岛，但是从锁定位置为自由岛上发出的最新面书、推特和 Instagram 上可以看到，从自由神像底座往上的展览和观光区被贴出“日常维护中、暂时谢绝参观”的标示，从几个重要位置的视频监控的最后录像中，都能看到有游客在游荡。这些摄像头很快就被入侵，只能看到一幅幅静止而空无一人的景象。

“五角大楼似乎对这一切还毫无所知，在距离方圆数公里之内最近的作战单位就是我们四个人。”

“通知五角大楼和国安部，但是请他们为了岛上游人的安全，不要轻举妄动。”

临行前，大家看了一眼最新新闻：“十分钟之前，联邦议会否决了总统的预算案，美国政府将暂时停摆，政府部门从现在开始关门，这一次的危机比以往的任何一次都要严重，不仅政府非重要部门要关门，就连重要的安全部门都面临着关门的危险，总统府刚刚发表声明，对此次未能达成共识而导致停摆深表遗憾。白宫将全力……”

“我们走吧，我们没时间去理会大资本家的政治把戏。”山姆对此显然不太感冒，葛琳却似乎嗅出了些别样的气息，不过这是已经由不得她去思考这些事情。

门外的码头停泊着一艘 Cobalt（科伯特）302 Product Tour 小型游艇，这家号称“运动赛艇市场上的 BMW”的公司，出品几乎纯手工制作，集运动和悠闲于一身，一艘售价接近 20 万美元。这艘游艇注册登记的名字是本地一个富豪，这样的游艇在海上哈德逊河游览，保证速度之余又不引人瞩目。

查理难得地当了一回驾驶豪华游艇的富豪，葛琳换上了休闲便服，戴上 dior 新款的太阳眼镜，彷如傍着大款出海的贵妇。只要不靠近，谁也不会发现发现在游艇的后侧，潜藏着两位最顶尖的“分裂细胞”。

山姆和布里格斯从储物仓里翻出了两套潜水衣换上，将头套拉下来，借着游艇的一个拐弯时扬起的水花，一翻身倒入水中。



此时的自由岛还是一片安宁，不少游客已经搭上了倒数第二班渡轮离开了自由岛。人数的减少就像是定时炸弹的倒计时钟。当最后一班渡轮抵达码头之后，他们撕下了外装。

几名黄皮肤的游客争先恐后地抢上扶梯，却被身穿安保人员制服的彪形大汉推了回去。几个人进入船舱，制服了船上的工作人员。

人群顿时流露出愤怒的情绪，当荷枪实弹的恐怖分子对天空开了一枪之后，人们又彻底陷入了恐慌。他们第一时间想到的是慌乱地逃跑，第二时间就拿出自己的手机，用各种方式去告诉世界自己正在经历一件多么恐怖又多么酷的事情。

只可惜在自由岛上所余无几的人都集中在码头上，被“策划者”重重包围，信息中心发出了特定频段的干扰，阻隔了人们向外求援。

码头上的所有人质都被挟持着前往了餐厅。“策划者”分出了部分兵力看守，小岛外围的防守开始进行轮转，人数减少却不不混乱，显示了极高的战术素养。

迄今为止，他们的行动非常顺利，哈德逊河上风平浪静，只有几艘游艇在远方缓缓而行。

一个负责外围观望恐怖分子听到堤岸下有些响声，他走过去刚想探头看看情况，从下方猛然伸出的手臂拉着他的头撞上了坚硬的石墙。蒙着脸的第四梯队战士顺着监控摄像头的盲区翻身上了石墙，将干扰装置放在那名晕倒的恐怖分子身上，顺手将他摔到水中。

他看了看自己的 OPSAT，再一次确认了任务：一是恢复现场的监视设备，为增援的战斗部队提供足





够的讯息；二是尽可能在确保人质和自身安全的情况下，尽量清扫敌人，解救人质；三是在可能的情况下活捉希德斯·摩尔，在他身上套取关于‘黑名单’的有关信息。以上三项重要程度依次递减，由于资源受限，要记得最大利用利用资源达到目的。而最新卫星监测到的情况是，原本进入自由神像的恐怖分子押着人质转移到了餐厅，但西德斯·摩尔并不在其中。

自从第四梯队组建以来，他们还是第一次在支援如此缺乏的情况下进行战斗，对于这名战士而言，现在的首要任务就是在潜入自由岛信息中心，他们必须在没有人发现的情况下植入查理的病毒。

占地 4 公顷的自由岛上，建筑建构并不复杂，三个独立的建筑群分别隔开，信息管理中心，餐厅和商店街，还有自由神像。战士借助密林的掩护，很快来到了信息中心的建筑群边，直接爬上了房顶。他将蛇形摄像头通风管处伸进去，看到一名恐怖分子正在操作着电脑和视频装备，看来是准备对全世界直播这一“盛事”。另外有两名恐怖分子，借着文件柜将自己掩藏，枪口在房间里所有能够连通外界的出口处来回晃动。

“该死，看样子遇上高手。”

战士心里暗骂，手上却不慌不忙，拿出装上消声器的 9 毫米格洛克 19 式手枪，小心翼翼地伸入通风管道，在辅助瞄准器的帮助下连续锁定了两名持枪的恐怖分子，再修正对准他们的头部，然后——

“嘟嘟——”

轻轻的两计枪响，两名恐怖分子应声倒地。在操作电脑的恐怖分子反应过来之前，一个黑影从通风口上突入，一手拿枪抵着敌人的头颅，那名恐怖分子也是训练有素。猛然沉肩一顶，将对方持枪手撞起，翻身抓住持枪手用力上举，同时将手指挤进扳机圈，拼命地想扣动扳机。他的用意很明显，就是想通过枪声来通知同伴。

但是恐怖分子的如意算盘并没有打响，蒙面战士早就将击针保险装置的锁死。在右手被捉住的同时，他的左手已经闪电般伸出，穿过恐怖分子的颈侧，身体同时转到对方的身后，左臂猛然收紧！瞬间的大脑缺血缺氧，令恐怖分子迅速陷入昏迷状态。

就在这时，蒙面战士皮下通讯器里收到了新的指令：

“总统授权，第四梯队重新获得第五自由权……”

得知这一消息的战士没有片刻的犹豫，迅速将移动硬盘插入计算机终端，好让查理特制的高效病毒迅速夺回自由岛上其中一项重要的控制权。



与此同时，另一名第四梯队的蒙面战士已经从自由岛的另一边登陆，迅速地冲向了自由女神像的基座。在电闸落下来之前的一瞬间，翻身进入了基座底层的博物馆。

显然，敌人们不会让他舒舒服服地坐电梯上来，然后用冲锋枪打爆他们的头颅。所有的电梯都已经被关闭。战士强行掰开了电梯门，从顶部进入电梯槽，沿着电缆迅速地爬到了基座顶层。

确定四周无人之后，他穿过了博物馆，沿着旋梯往上前进。一切似乎进行得十分顺利，突然，他听到了脚下传来了轻微的“嘀嘀”声。

“狗屎！”

蒙面战士咒骂一声，第一时间做出了反应，踏上一步往外跳出去。双手抓住旁边的钢铁支架用力地上攀。

轰隆……

蒙面战士感到了手心传来的强烈震动，耳朵被强烈的轰鸣声震得嗡嗡作响。手一松，整个人向下摔去。幸好他及时回过神，双脚及时勾住钢架，背部狠狠地撞在支架上，只感到一阵头晕脑胀。

回头看去，只见旋梯已经被炸成了两半，巨型的支架夹杂着无数碎片掉落到地面，砸成一团破烂。

第四梯队的战士凭借强大的腰腹力量往上翻，手脚并用爬上了到了头部皇冠的另一段旋梯的下方。

他缓和了一下急促的呼吸，从装备包里拿出蛇形摄像头，小心翼翼地探出来，一梭子弹毫无征兆地扫过，将蛇形摄像头打得稀烂。当然，这也暴露了枪手的位置，只是对方毫不介意，看起来有恃无恐。

“山姆·费舍尔，你果然没让我和萨迪克失望，我们可是对你恨之入骨呢。”西德斯·摩尔的声音听起来比想象中还要阴沉，“我就知道你会发现我的计划。只是提前了那么多，还真让我有点意外呢。”

“洛杉矶和拉斯维加斯的行动是你泄露出去的！”蒙面战士一边用说话引开对方的注意，一边迅速地移动着自己的位置。

“北非那帮家伙挖空心思都想占据‘黑名单’行动的主动权，真以为计划的全部目的就是将加州和内华达（指洛杉矶和拉斯维加斯）破坏了，美国政府就会乖乖地坐下来谈判，然后他们就能光明正大地复国，重新活跃在舞台上。”摩尔冷笑着，又射出一梭子弹，正好是蒙面战士的位置。“我很乐意借助盟国盟友的手，给他们一个惨痛的教训。你猜对了，我也会给你奖励。”

“用合作伙伴的性命来换取自己的成功，真是卑鄙，手段还真是符合你们策划者的作风。”

“我会当成是你对我的赞美。”

“这么说来，之前的一切都是你的计划？”

“当然，从暗杀你那可爱的女儿，吸引你擅离职守去找萨迪克，再用半真半假的情报消灭了内贼，顺便将你革职，让你孤立无援地来到自由岛，都是我的计划。虽然你的提前出现让我有些困扰，不过要是能将你送去见上帝，我还是会很高兴的。”

摩尔话音刚落，便发现有一小块圆柱状的物体滚向自己，猛然喷发出浓烈的烟雾。

第四梯队的战士知道再拖下去只会愈发被动，于是用抢攻来换回主动。他趁着烟雾往斜上方跃起，在半空中向着摩尔的方向连开数枪，却只打在了空处，发出了“咚咚”的声响，溅起的火花被烟雾吞噬。

蒙面战士停止了所有动作，静静地听着四周的一举一动。

“真是无趣的家伙，小心你的伙计，这里可是个炸药库，我可不想和你一起送死。”浓烟中传来了摩尔的声音。这个狡猾的前军情六处特工，根本就没准备在这个狭小的空间里和山姆·费舍尔决一死战。

皇冠观景台外，悬挂着一根粗长的缆绳，摩尔从观光台上一跃而下，转眼快速绳降十多米，回身将 FN SCAR 突击步枪对准观景台半自动点发，整个动作一气呵成。

第四梯队战士正要冲到观景台边沿，看到下方的火光连忙向后躲闪，子弹擦穿了他的面庞飞过，留下了一道深深的血痕。在朦胧中，他感到四周有赤色的光芒在摇曳，仿佛深渊的恶魔在旁窥伺。

浓烟逐渐散去，战士终于看到四周的柱体上绑满高浓度塑胶炸药，死神的脚步随着开关上红光的闪烁急速临近！

只要摩尔到达地面，他就会启动安置在自由神像各层的炸弹。尤其是在皇冠里埋藏的数十公斤的 C4 塑胶炸药，将会给纽约不夜城的夜空放出最耀眼艳丽的烟火。

而这时，摩尔离地面只有十多米。他将手放在了起爆器上，狞笑着自言自语：“分裂细胞，再见了！”

砰——

摩尔的笑容在瞬间凝固。

他难以置信地看着自己的胸前，那里迸发出一朵鲜红的血花，他用力地抬起手，想要摁下起爆按钮，却发现预想中的猛烈爆炸并没



有发生。

蒙面的战士冲到观景窗，揭开面罩，露出了一副黑人的面容。

直到死之前，他才想起，萨迪克警告自己的话——第四梯队里，除了山姆·费舍尔，有一个运筹帷幄的安娜·葛琳斯多蒂尔，一个只要有计算机和网络就能翻转世界的查理·科尔，还有一个能力和果敢都与山姆不相上下的——艾萨克·布里格斯。更没想到的是，他和萨迪克竟然在同样的计策中摔倒两次……

‘La libération de l'Amérique……’摩尔吐出了他人生的最后一句。

砰——

第二颗子弹，穿过了他的头颅，在他的前额留下了绽放出一道猩红的血泉。

机房上山姆放下狙击步枪，左手握拳向天高举，然后上下运动。

同一时间，四周枪声大作，十多位装备不一的特种兵从暗处出现，迅速地解决了各处的守卫，向着扣押人质的餐厅实现合围。

与此同时，频道里响起了此起彼伏地响起热烈的交谈。大意都是抱怨山姆竟然抛下他们冒险。

这帮忠诚的第四梯队战士，并没有选择回到家乡，牢记着核心们对纽约危机的判断，于是不约而同地来到了这里，到达的时间仅仅比山姆迟了一个多小时。

海岸警卫队的快艇和巡逻艇已经将自由岛包围，两架通用型黑鹰直升机和一架阿帕奇武装直升机降落在安全中心和广场上。如果说山姆抢占机房打乱了策划分子的节奏，西德斯·摩尔的死让他们阵脚大乱，而大批武装人员的出现，真正地灭却了他们反扑的希望……

自由岛上的战斗很快便毫无悬念地结束，但是另一个战争才刚刚开始。

码头的临时指挥中心，葛琳皱着眉头看着屏幕，全然没有胜利喜悦的神色。大屏幕上，摩尔被山姆击毙的画面，几乎全部通过布里格斯的辅助镜头投射到SMI上。

“查理，将西德斯·摩尔最后的画面调出来，对，就是这个，放大，我要看到他的嘴唇。”

查理和一旁的技师迅速给出了葛琳要的东西。

“‘La libération de l'Amérique，commencer action.’”葛琳读懂了其中的唇语。她从SMI翻出了成千上万的情报，不断地输入关键词：黑名单、策划者、爆炸……文件不断被抽取，整理和归纳，让葛琳不仅倒抽一口凉气。

“山姆，我想我们犯了个错误，这句行动代号并不是‘美国自由’，而是‘美国解放’。不得不说，这个幕后的策划者不仅熟悉美国政府的运作，更是一个天才，他们要从经济到社会再到政治体制摧毁美国。在这两天里，大量的资本突然买进卖出，已经造成华尔街的股市大幅度上下波动，只要这种情况再持续。假设这次自由神像爆破计划成功，势必会给美国的民主自由蒙上浓厚的阴影。他们已经算准了此时国会会否决财政预算，‘华盛顿纪念碑综合症’必将给即将到来的总统选战带来强烈的影响……”

“华盛顿纪念碑综合症”，美国政府应对削减预算和政府停摆的一种最重要的政治策略。通过政府关门来减少服务，从而使民众感受到切身利益收到损害，通过舆论压力迫使国会通过法案。这个时候，美国总统会出于塑造亲民形象，基本上都会走上街头，或是买午餐、或是和和民众“亲切交谈”，一切都是政治表演，但却又行之有效、不得不做。

资料越是梳理，“策划者”的计划越是清晰，一个恐怖的计划呼之欲出。

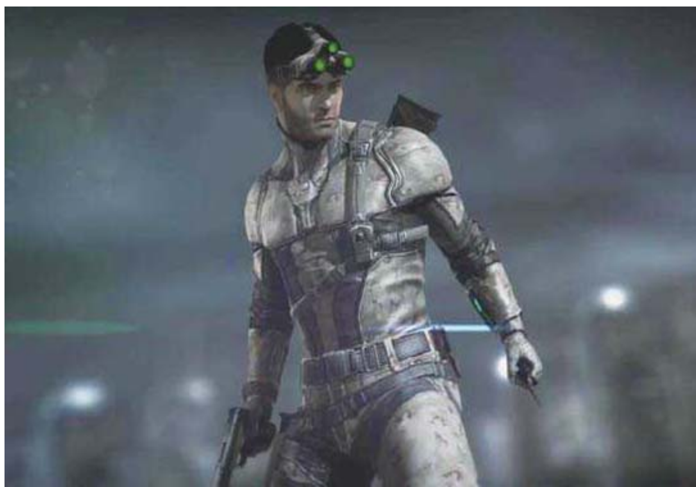
阿帕奇直升机全速起飞，还有一项紧急任务在等着他们。

在飞机上，山姆接到了一个来自远方的电话，他沉默地听电话那头说了良久，最后才说了一句：“谢了，维克。”

挂了电话之后，山姆又拨通了一条秘密的专线：

“喂，我是山姆·费舍尔……”







这几天，总统女士日子并不好过，来自西亚资金的侵略使得自由市场经济动荡不安。

反对党控制着的国会，抓住总统对经济复苏政策不力的把柄大肆攻击。就连支持她角逐连任的幕后财阀们，也隐约发出了不满的声音。

国会否决预算案之后，竞选顾问迅速准备好了对应稿。总统女士第一时间在电视上发表演说，义正词严表达了对反对党所控制的国会罔顾公民利益而否决政府财政预算案的愤慨，并且对自己在反恐上的战绩自我褒扬一番，表达了自己与恐怖主义对抗到底的决心。

正当她想出去展现她自己的“无所畏惧”时，来自纽约的一通紧急电话打乱了她所有行程。

而之后的几个小时里，她都在不安中度过。

“总统女士，鉴于我们无法估计‘策划者’的下一步行动，我们还是暂时不要冒险。”国防顾问华夫中将眉头深锁显得忧心忡忡。虽然民众都以为政府已经成功瓦解了恐怖袭击，给那群疯狂的家伙给予了有力的打击。但是在这间屋子里的人比谁都清楚，策划者的一个又一个计划，正在将整个美国推向何种境地。

“不，总统女士，现在需要你继续扮演这种无畏者角色，假如你因为畏惧恐怖主义而取消行程，那么你的所谓反恐战绩就会沦为反对党的笑柄，再加上经济不力、预算有被否决，你的民望将直入谷底，而事实上已经是这样了。”西装革履的总统竞选顾问休斯拿着刚刚收到的即时民调，思考的却是不同角度。

在过去的几个小时里，两位平时在外人面前德高望重的老人已经不止一次为这两个观点而争执不休。总统的幕僚也分成两派，安全情报的幕僚人数众多，却是竞选顾问的意见占据了上风。因为谁也不知道，总统如果下台，他们的政治生涯将会如何。

“他们的任务有回复了吗？”

总统在来回踱步着，不时抬头看看时钟，只要再过三十分钟，就到了白领们下班的高峰期，要是错过了这个最佳时间。无论她再怎么争辩都会坐实总统表里不一、对恐怖主义心存畏惧的“罪名”。

政治生涯终究大于莫名的恐怖威胁，总统站到镜子前整理一下着装，她思考着让秘书给拿一件避弹衣给她穿在里面，这才发现秘书安娜小姐上周因为要到南部的阳光与海滩度过蜜月婚假的原因离开了总统府，女人总是特别在意浪漫的事情，事先还去实地考察了一次。

“该死的蜜月。”总统低声咒骂，仿佛自己从没和丈夫从来就没经历过甜蜜时光。

白宫幕僚长走过来，递上一件普通外套，“总统女士，你应该更亲民一些。”

“你确信万一‘策划者’进行攻击，这能抵挡袭击？”

“当然不能。”安全顾问将目光瞥向总统的安全顾问和总统卫队，“但我知道谁能。”

“总统女士，请相信我们的专业。”虽然不是经常性事件，但对策守则里都已经列明了指引。而总统卫队长官确实有自傲的资本。总统遇刺的频率绝不仅限于刺杀阿伯拉罕·林肯，又或是约翰·肯尼迪那样惊天动地的意外。一任总统看上去风光无限，但是遭受威胁风险的次数绝对超出常人的想象，只是绝大多数都被白宫的特工们消弭于无形。

当总统换好衣服，正要准备出

门时，办公室的专线电话响起，而不是由秘书转接进来的外线。她走过去，慎重地拿起电话，脸上的冰结开始迅速融化……

一身便服总统女士和幕僚从白宫的侧门出来，早就守在门外的支持者发出了欢呼声。总统面带微笑和支持者握手，偶尔和他们寒暄两句，然后迅速地走向 I Street，那里汇聚了不少餐馆商场和写字楼，是白领们消遣的上佳地方。也是总统女士“亲民牌”的重要一站。

但是显然总统和幕僚们的如意算盘并没有打响。要是在以往，对这种“政治精英”抱有不信任态度的美国人，最多只会客气地走过身边，自然地打个招呼。

可是由于经济的一系列不景气，作为政府代言人的总统便成了人们的最佳出气筒。总统刚踏入街区，就开始被聚集的群众包围。人们起初还能保持冷静，但是随着怨气的积累，人群开始鼓噪，尽管总统依旧谈笑风生，但任谁都看得出她在强颜欢笑。幕僚都在暗中捏把汗。

仅仅过了十分钟，人群丝毫没有退减的趋势，反而越来越多。总统卫队构筑的人墙压力陡增，就在队长和幕僚们思考着是否应该取消活动的时候，几个不起眼的人已经混入了包围总统的人群中。

通常美国总统每年遭受到约3000次的大大小小的威胁，但并非所有的威胁都是恐怖主义袭击，人们要对这位世上最有权力之一的人发动袭击，有时是为了某种主义，原因有时却并不复杂，当然也有两者合一的情况。只要能干出对林肯



或是肯尼迪的事，就足以让他们名流千古。

恰好在今天的混乱中，就有两个剃掉胡子的阿拉伯青年。他们的身上绑上了炸药，虽然他们不足以冲破警卫的防线，但是只要有一个人在离总统数米处引爆炸弹，那么十分钟后的世界就将会乱作一团。

这两人兵分两路，一边附和着嘘声，一边小心翼翼地靠近。

二十米！

他们隐约听到特工们劝阻群众的吆喝。

十米！

高大的特工身影已经清晰可见，中间那个一身便装的女人就是时常在电视上看到的恶魔。

五米！

已经进入引爆范围，两个青年仿佛已经看见总统支离破碎的血腥情景。眼神中流露出疯狂而危险的杀意！

“去死吧——”两个青年正要大叫着拉开引信。

突然，两个青年的眼前出现了两个身影。下一刻，他们发现无法引爆身上的炸弹，他们想要低头看去，却只能看到自己的后背……

几个特工走过来，巧妙地遮住了大家的视线，将两个青年的尸体悄悄地运走。特工回头看去，人丛中已经没有了“分裂细胞”的身影。

在远处大楼的高层观景台上，望远镜被慌忙地摘下。一个曼妙的身影匆忙地戴上墨镜，裹紧了风衣正要离去。

“安娜小姐，我想你也不用去迈阿密了。”一个女声在安娜身边响起。从玻璃的反照中，英气的葛琳已经伸手搭向安娜的肩膀。

安娜本能地挥肘击去，同时希望借力飞奔。但是她的一击却落空了，两个膝关节却在同一时间受到猛烈一击，双腿一软便摔倒在地上。

葛琳顺势将安娜擒拿，凑到她耳边说：“你没想到你的行踪会被查理控制的摄像头探查得一清二楚吧？还有，你安排在东欧小国安插的间谍已经被维克——就是那位被你们炸至重伤的特工——挖出来了，西德斯·摩尔已经和炸毁自由神像计划一起被毁灭，如今行刺总统的计划也失败了，‘黑名单’上的‘美国解放’计划已经失败。你这位“策划者”头目也该死心了吧。”

看到蜂拥而至的特工，安娜不置可否地冷笑。

后记

三天后。迈阿密南海岸利思卡尔顿酒店的套房内。

CNN 的新闻节目里不厌其烦地播报着一系列新闻：

“美国联邦储备局强势入市，迅速稳定了市场，某些资金的阴谋被破坏，一场金融海啸被政府成功化解……”

“总统宣布新的货币刺激政策，市场一片利好……”

“美国国会达成协议，政府机关停摆结束。总统称这是民主的胜利……”

“总统宣布，策划连场恐怖主义袭击的邪恶组织‘策划者’首脑全部落网，“黑名单”计划全数破产，相关部门将会继续缉拿其帮凶——”

莎拉·费舍尔关掉了豪华液晶电视，倒在床上生着闷气。父亲又一次将她扔在酒店里。

门铃响起，有了上次的教训，莎拉像受惊的小鸟整个弹起。她没有作声，稍微稳定一下情绪，这才蹑手蹑脚地到猫眼处，小心地看了一眼——

然后迅速地开门，扑进了门外那个男人的怀抱！

“孩子，迟到的生日礼物，祝你生日快乐！”山姆还沾着面粉的脸上难得地露出微笑，葛琳在一旁推出了生日蛋糕，查理和布里格斯献上生日歌。

莎拉向着蜡烛许愿：“希望我可以和爸爸以及第四梯队的成员有个阳光与海滩的休闲假期。”

当莎拉睁开眼睛的时候，在场的四个人已经变戏法似的扯开了上衣，露出了里面的一身泳装：“我们早就准备好了……”

英雄总是要付出代价的，活在暗影中的分裂细胞，没有了媒体下耀眼的荣光，却难得地拥有了真正的休闲时光。

只是在五个人离去之后，那台悬挂在房间里已经被关掉液晶大电视，突然自动开启，出现了一段梦魇般的文字：

“You can’t stop the blacklist”（你们阻止不了黑名单）



文 映岛巡 译 秋沙雨 美编 NINA

灭世之花的歌谣

《龙背上的骑兵3》短篇小说（三）

掌心中的宝石——塞特

“塞特，没事吧？有没有哪里受伤了？”

吾主Two大人一边将大剑砍向魔物的眉间一边对我说。我事先已经预测到Two大人会这么问了，像我这样出色的使徒，在主人说话之前能够预测到主人要说的话是理所当然的。

“不，我没有任何问题。比起我，Two大人您应该……”

您应该先关心一下自己的安全吧。再怎么说，我们刚刚也是在和比我们高两倍，不，将近三倍的牛头人米诺斯战斗。而且我们现在身处沙漠的最中央，在灼热的日晒与毫不留情的沙尘暴之中与敌人战斗，我想在世界上没有哪个战场的环境要比这里更加严峻吧。

但是Two大人接下来的话却是——

“禁止称呼我为‘Two大人’！之前明明已经约好了，在只有我们两人的时候直接叫我的名字的！”

Two大人这么说着，不开心地鼓起了脸蛋。嗯……我是想问您有没有受伤或身体哪里有没有不舒服，不过似乎比起身体的情况，这边的问题要更加优先处理。

话虽如此，看着这鼓鼓的脸蛋，比起问题的优先顺序什么的，我更想用手指来戳一下……因为实在是太可爱了。

“我知道了，那么，Two，您有没有受伤？”

气鼓鼓的脸蛋以迅雷不及掩耳的速度变成了花一般的笑容，鼓起来的面颊也渐渐地扁了下去。

其实我绝不是忘了那个约定，而是想看到Two大人这可爱的表情就不由自主地装出忘记了约定的样子。Two大人因生气而鼓起来的可爱样子，以及更可爱的笑容，可以看到Two大人两种可爱的表情，嗯，我真是个了不起的谋略家。

对我来说，对人使用敬称的理由有两个。一个是礼仪，在大庭广众之下必须要好好表现才行，就像刚刚Two大人所说的那样，在有别人在的情况下就使用敬称。

而另一个理由，这个还没有和Two大人说过呢。为什么要对人用敬称呢？那是因为对方是比起自己来说更加更加重要的人，人在面对比自己更加重要的人时，会不由自主地称呼对方为“大人”。

她对我我，对我这个眉清目秀能力出色的使徒塞特来说，是非常非常重要的主人。能让我承认对方比自己重要的人可是屈指可数的哦？从这角度来说她也是一位非常独特的主人。

哪怕她不是歌姬……对，像歌姬和使徒这种对外公开的身份对我来说是无关紧要的，如果我的主人是除了她之外的其他歌姬的话，我估计也只是会遵从使徒的本分来侍奉她们罢了。

哪怕是One大人哪怕是Three大人哪怕是Four大人哪怕是Five大人……不管是谁对我来说都是一样，如果其他的歌姬是我的主人的话，我恐怕不会像这样把每天24小时的时间都花在主人身上，尽到使徒最基本的义务之后就自己去干自己的了，作为一个使徒来说这样就足够了不是吗？

所以，我并不是因为她是歌姬才重视她，而是因为她是Two大人我才会如此重视，所以我才会一直在心里称呼她为“Two大人”。

但是如果当着她的面一直称呼她为Two大人的话，她会露出十分寂寞的表情，虽然她那气鼓鼓的脸蛋十分可爱，但是寂寞的表情对我来说是一个罪过，所以我也只是偶尔假装忘记约定来称呼她为Two大人，然后就此打住。





好了，Two，不，应该是Two大人？接下来是要叫哪个称呼来着？没想到真的给忘了……

“塞特？”

她抬起头用那写满了好奇的眼睛来看着我。咕噜咕噜转动的这双眼睛，会笑会生气会吃惊。难不成她才是真正的谋略家吗？没有任何投机取巧，也没用使用“歌”的力量，只是稍微运动一下面部的肌肉就把像我这等使徒的心给紧紧抓住。

“塞特真是的，又拿我的脸蛋来玩了对吧？不行哦，这样捏来捏去的话脸上的肉会变多的。”

“不是的，我这可不是在玩，这是能够刺激面部肌肉的血液循环并改善皮肤的一种按摩。”

“真的？好厉害好厉害好厉害！塞特你多揉几下！”

……这是谎话，对不起，Two大人，您的脸蛋实在是太可爱，太柔软，我就忍不住——

“严、严禁露出这种微笑！”

Two大人的脸蛋这次变得通红，像这样扭扭捏捏蠢蠢欲动的样子也非常可爱。因为不管她做什么说什么都非常地可爱，不仅是我，哪怕举国

上下都喜欢这位歌姬大人也是理所当然的吧。我国的民众们大家都想给歌姬大人做出什么贡献，但是……

“像这样跑到偏远地区来打倒魔物的话，士兵们可就没事可做了哦。”

有不少士兵明明是想保护歌姬大人才志愿参军的……

“哎～但是总不能让大家做这种危险的工作吧，万一受伤了那可就糟糕了！”

我就猜到她会这样回答，毕竟，这几头巨大而狂暴的弥诺陶洛斯（注：希腊神话里登场的牛头人怪物）几乎都是 Two 大人一个人打倒的，当然，我也是在旁边帮了忙的。

不管怎么说，哪怕我国的军队们再怎么团结，也无法拥有像 Two 大人这样的身手吧。想要实现士兵们想要保护歌姬的愿望，首先得让他们自己变强才行呢。

“话说回来，真是惊人呢，没想到米诺斯会在这里筑巢。”

“嗯，不过这里距离水源也并不是很远，所以魔物在这里筑巢也很正常。”

“这里也是人们的行走通路呢。”

是东方的行商队伍以几乎要口吐白沫的速度冲到我们这里报告说在沙漠里发现了魔物的巢穴，不过当时他们的话都是断断续续的，所以也没能详细说明是哪个魔物袭击了他们。

不过，我想不管听不听他们的话，结果都是一样的吧，因为 Two 大人在他们的话还没说完的时候就飞奔出去了，大概是想到我国民众也许会被魔物袭击，就感到坐立不安了吧。

“不过打倒弥诺陶洛斯们果然很费神呢，1、2、3、4……一共有 7 只，你看，有这么多，我刚刚一直一直在担心塞特万一在战斗里受伤里怎么办。”

“不，如果能够保护您的话，受几个伤不算什么。”

她的脸上写满了“不可以这样”的表情，嗯，这个我当然知道。

“不过真的这样的话会让您伤心的，所以，您看，刚刚的战斗里我连个擦伤都没有呢。”

况且，在战斗里协助歌姬是使徒的使命，如果连这点都无法满足歌姬的话，作为一个使徒是不合格的。

“那么，这些要怎么办？”

“弥诺陶洛斯的尸体吗？”

“我们只有两个人，再怎么说也是没办法一口气搬运七具弥诺陶洛斯的尸体的吧，假设我能搬两具吧，塞特你能搬一具吧……这样最多也就只能搬三具啊，嗯……剩下的四具要怎么办？”

理所当然的，在 Two 大人的脑海里压根就没有“把尸体就这么放置不管”这一选项。因为米诺陶诺斯的肉是可使用的肉类，味道和水牛的肉没太大的差别。对于居住在自然资源丰富地区的人们来说，很难想象食用魔物是什么样一种情形吧，不过对我国来说这却是日常茶饭事。

而且，原本有不少很抗拒食用巨人和哥布林这类生物的人们，在经过 Two 大人运用特殊的料理方法处理之后，也成功将这些魔物的肉给普及到餐桌上来了。

“也是呢……总之先把它们搬到巢穴里怎么样？”

和大沙虫类的魔物不一样，弥诺陶洛斯在沙漠里是无法在沙漠里栖息的生物，它们在沙漠中四处闯荡之后之所以选择这处岩石群作为巢穴，那么也就是说这里拥有能够让它们栖息的阴凉气温。

“只要没有日晒的话，这些尸体应该能撑上半天左右，趁这段时间回去叫士兵过来帮忙搬运，您认为这主意怎样？”

“好的！塞特你的脑子真的很好呢！好！那么就轻轻松松地把它们搬进去吧！”

做好决定之后就会马上行动，这是 Two 大人的优点。她把巨大的米诺陶诺斯轻而易举地抱起来，真的算得上是“轻轻松松”地把它们搬到巢穴里面。真是出色。

“需不需要休息一下？”

“不，我完全没事！啊，不过可以帮我做之前的那个吗？”

“之前的那个？”

“就是之前和小家伙们一起玩之后，你在我肩膀上‘咚咚’敲的那个啊？”

啊啊，是说那个吗。

“如您所愿。”

对，在前几天，Two 大人在外面和孩子们玩完回来之后，我就是像现在这样为她按摩肩膀来为她放松。Two 大人自己似乎没有注意到这个问题，她的肩膀和手臂都非常硬。

原因是 Two 大人本身就拥有着非人般臂力的关系，就像刚才那样，能够“轻轻松松”地将弥诺陶洛斯的尸体给搬起来。由于没调整好力道而不小心弄坏门或把手这种事也是常有的，所以在陪孩子们玩的时候，她就会非常小心地控制自己的力道，以防他们受伤。

人在对待易碎物品的时候肩膀会因为紧张而一直处于用力的状态，和孩子们一起四处玩的时候，Two 大人的肩膀一直都处于绷紧的状态，不可能不累。

但是即使如此，Two 大人也没有想过要减少和孩子们一起玩的时间，哪怕平时歌姬的工作十分忙碌，不，越是忙，她就越是不想让孩子们感到寂寞吧。对 Two 大人来说，那些孩子们就像是如同家人一般的重要的存在。

他们之中如果有人稍微有些发烧，又或者是不小心弄坏肚子的话，Two 大人就会担心得吃不下饭。小孩子很容易发烧，也很容易上吐下泻，我也好几次向她劝解过，这样下去的话她的身体会受不了的。

不过我想 Two 大人自己也是明白这点，但是情感上还是没法这么容易能抑制住，所以最有效的方法还是尽量孩子们的身体早日康复吧。

而我能做的也许就只有像这样为 Two 大人消除疲劳而已吧。

“活力回复！已经没问题了，塞特，谢谢你了。”

“举手之劳而已。”

“好！那么我们回去吧！”

她“蹦”地一下跳起来，就像是小野兔或小松鼠一样蹦蹦跳跳地，有时候我会担心，她会不会就像动物一样，就这么蹦蹦跳跳地离开这里了呢？当然，这也只是杞人忧天罢了，她绝不会就这么放下砂之国不管的。

“在离开砂之国前将它们讨伐干净真是不幸中的万幸呢。”

她就像这样，时时刻刻地关心着民众的生活。

“像这样东西栖息在沙漠里，我们出门在外也没法放心啊。”

“您说的没错，不过如果不是 One 大人的传召的话，我们也不会离开砂之国吧。”

“嗯……说得对。”

刚刚我说不定说错话了，一瞬间 Two 大人的脸色不太好，大概是想到这次将要对战的敌人了吧，这次的战斗哪怕有我塞特在旁协助，也恐怕将会是一场让她痛苦的战斗吧。

啊啊，请不要露出这样的表情，忧郁的表情不适合您。

“不会有事的，One 大人的目标是创造一个能够让所有人都幸福的世界，也就是说，全世界的人都是我们的友军，我们是绝不会败北的。”

“对呢，只要我们努力的话，大家就能够幸福啊。”

她脸上的忧郁稍微消失了一些。

“而且，我会陪伴在您身旁，无论何时我都会保护好 Two 大人的。”

“嗯，一定，要一直待在我身边哦，一定的哦。”

“是，一定。”

她终于露出笑容了，对，您只要像这样就行了。

“等在教会都市的战斗结束之后，我们稍微外出一段时间怎样？”

为了能够让你展露更多的笑颜。

“真的？啊，但是只有我们两个偷懒的话感觉有些不太好呢。”

“那么，来一场讨伐世界各地魔物之旅怎样？我国的魔物再过不久就讨伐干净了，所以我们就去其他国家去讨伐魔物吧？”

“哦！这样的话大家就会开心，对吧！”

对，就是这个，我最想看到的就是这张仿佛无垢赤子般的、完全没有任何邪念的笑脸。只要您能一直露出这张笑脸，我什么都会做，只要能够保护您的笑容，我什么都会做。

“但是，就这么孩子们在神殿里我还是有些担心……”

一旦提到孩子们，她爱操心的毛病又犯了，虽说这样很有她的风格。

“那么，将他们交给 One 大人照顾怎样？教会都市在整个世界里算是最安全的城市了。”

“啊！这个办法不错！”

“让我国的士兵随行的话，也就不会给 One 大人造成任何负担了。”







“嗯！那就试试拜托 One 姐姐吧！顺便还能参观一下教会里面的样子。”

太好了，这样一来她就不会对即将到来的战斗感到忧虑了，再也没有什么东西能够让她的内心蒙上阴云了。

“那么，就让我们来一起打倒世界上所有的魔物吧，从世界的这个角落到另一个角落。您不是曾说过吗，希望有一天能展开一场只有我们两人的世界旅行。”

“你还记得的吗？！”

“像我这样优秀的使徒，哪怕忘记五分钟前的事，也绝不会忘记重要的 Two 大人的话。”对，哪怕记忆全都消失了，只有您的笑容是我绝不会忘记的。

“啊——你又称呼我为 Two 大人了！”

还有这张气鼓鼓的可爱脸蛋，也是我绝不会忘记的。

“因为有人在。”

“哎？”

视线穿过 Two 大人的身后，正踏着沙尘向这里走来的是我国的士兵。虽然出发前和他们说有我塞特在就不必担心 Two 大人的安危而让他们在据点里等候，不过现在看来他们还是放心不下而追过来了。不过他们的心情我也是能够理解的。

“刚刚好，就让士兵们来帮忙搬运弥诺陶洛斯的尸体吧。”

“对啊！现在让他们来帮忙搬运的话就能赶上今天的晚饭了！嗯～今天的菜单该做什么的？串烧？还是说豪气的烤全牛？”

这千变万化的表情，真的是非常非常地可爱，真的。

“Two 大人。”

“嗯？”

只是想叫她的名字而已，只是想看看她回头看着我的表情……不不不。

“我们回去吧，来，请把手给我。”

想要一直一直牵住这只手，永远永远都不会放开这只手。

我们的失败——米海尔

“呜哇哇哇哇！”

我不由得飞一般地跳起来，虽然现在是非常想睡觉的时间，但是真的是非常痛嘛，有东西扎到我的下巴下面了……啊，这个，是 Zero 的脚。

“Zero，Zero，怎么了？”

我用鼻子蹭了一下 Zero。

“是不是哪里疼？很难受吗？”



就连在睡着时都这么不安分地动来动去，是不是非常痛苦呢？是不是难受到无法安稳入睡的痛苦呢？Zero 的伤原来这么重啊，她在梦里一定也很难受吧。

“Zero！呐呐 Zero！”

“困，让我睡觉。”

“但是，你看起来很难受啊？看起来很难受啊？”

“吵死了，别重复说两次。”

她的语气听起来非常差，真的有这么疼啊……这绝不是因为想睡觉才心情差的对吧？

“呐，Zero，要怎么样才能更快地治好 Zero 的伤呢？”

我不喜欢看到 Zero 难受的样子，看到她这样，我就觉得我肚子以上的部位也有些刺刺的痛感。

“要怎样才能治好呢？”

“啊？多吃肉多睡觉就行了。”

“只要能吃到肉的话就能治好了？”

“对，所以别吵了，让我睡。”

“嗯，我知道了。”

原来如此啊，只要吃肉就能治好伤口啊。没错，我也是只要吃肉吃到饱饱的话就会很有精神的呢。

“为了让 Zero 快点恢复精神，我会去找很多很多的肉回来的哦，很多很多的肉哦。”

“听到了……啦，别说……两次……”

“Zero？”

她没有反应。

“难不成是晕过去了？没事吗？没事吗？”

听到她发出“呼噜——”的声音，看样子应该是睡着了。

为了不吵醒 Zero，我悄悄地走出洞窟。虽然现在还是晚上，不过外面的月光很明亮，大大的月亮有两个，一个在空中一个在海里。

趁着 Zero 睡着的时候我要去找肉，这样她醒来的时候就能够拿给她吃了。

如果能够找到好吃的肉就好了，最好是能够让 Zero 一口气恢复精神的 Super 超绝的好吃的肉！只要吃上一口就会有光从天上射下来的那种，对，能够让 Zero 的力量变得更加强大的肉。

决定了！去寻找“传说的肉”吧！去找吧！

……虽然下定了决心之后飞到了空中，但是去哪里才能找到能够让 Zero 一口气恢复精神的肉呢？

看着倒映着大月亮的海面，我思考着，非



常非常努力地思考着。肉……肉……肉……海里……肉……海……

海？啊，很多很多的鱼从海面上飞跃出来，在月光的照耀下发出闪闪的光亮，看着像是很特别的鱼，如果吃这个的话 Zero 应该能够恢复精神吧？要不要捉起来呢？

不行，Zero 说过很讨厌鱼的。不记得是在什么时候，我把背部发着蓝光的鱼捉回来的时候，Zero 就皱着眉头。我问她是不是讨厌的时候，Zero 一脸困扰地回答。

"我对青花鱼不太行……"

她还小声说因为会想起来，是会想起什么呢？曾经因为吃青花鱼而弄坏肚子吗？

总之，鱼是行不通的，如果让她吃讨厌的东西的话，她的精神会更加差的。那也就是说，我得去大海以外的地方去找才行。

于是我往大海的反方向飞去，非常非常努力地舒展着翅膀飞着，一直飞到天亮，我低下头看了看……这里是沙漠。

不知什么时候我就来到了砂之国，放眼望去全是沙子！沙子！沙子！沙海一望无际，如果把砂子全部倒进海里的话，海之国也差不多有这么大吧？

但是明明砂之国这么大，我却找不到肉。如果这里是海滨的沙滩的话，说不定还会有螃蟹什么的。难不成沙漠的生物都是想贝壳那样栖息在沙子下面的吗？因为我从沙漠的这边飞到那边时，看到的就只有人类而已。

硬是要说的话，人类也算是肉吧，所以刚刚说没找到肉也不算正确。不过如果吃这些和 Zero 长得很像的生物的话感觉就不太舒服，大概 Zero 也会不太舒服的吧……

为了寻找既不是鱼也不是人类的肉，我又继续往更远的地方飞去。我想，果然"传说的肉"不到远处是没法找到的吧，因为是"传说"的嘛，如果马上就能找到的话，也就称不上"传说"了。

飞往更远更远的地方，飞得翅膀都快没力的时候我往下一看……

"好痛！！"

头撞上了岩山，由于在看地面就没注意到前方有东西，不知什么时候山就这么矗立在我的面前，看样子不注意看路来飞是不行的……

啊，这里是山之国吧。仔细看看周围……有好多好多的肉！那里也是这里也是！有牛啊羊啊山羊啊！好厉害好厉害好厉害——！什么嘛，早知道这样的话一开始来山之国的话就好了。

那就快点来捉牛吧……有这么多的话，捉起来也是非常简单的！嘿嘿，我很厉害吧，我捉到了最大的那只牛哦。

话说回来我从早上开始就一直没吃东西，现在肚子非常非常饿，我啊最喜欢牛肉了！

"我开动了——！"

嗯，好好吃！肉质柔软，在口中揉成一团而不黏牙。真好吃啊真好吃，我第一次吃到这么好吃的肉！

"啊，吃完了……"

我明明不能吃的啊！不能吃的啊！这是要给 Zero 疗伤用的肉啊！

"重来一次！这次绝不会再吃了，要抓住第二大的牛拿回去给 Zero 吃才行，要拿回去给 Zero 吃才……哎？"



正想着要去捉住第二大的牛而回过头的时候，发现有人类正在用非常悲伤的表情看着我，老爷爷和老奶奶现在已经快哭出来了。

我想起来了！不记得是什么时候，Zero 说过，山之国有很多的"牧场"，因为山之国可以种田的地方很少，所以就以养牲畜来过活。

难不成，这里就是所谓的"牧场"，而这里的牛是这个老爷爷和老奶奶养大的……吗？应该是吧，应该……

"呜哇——！对不起！对不起！"

不可以偷别人的东西的！绝不可以！

于是，为了寻找不是鱼、不是人类、不属于人类的肉，我再次飞往别的国家。

最好是到一个人类少的国家，这样就不会担心突然就变成小偷了对吧？我讨厌给别人添麻烦嘛。

没有居民居住而且不像砂之国那样物种贫乏的地方……

于是乎，我来到了森之国，在这里应该能找到不属于任何人的肉吧？周围可以听到鸟叫声，可以感受到勃勃生机。

稍微降低一下高度吧，从空中看的话树木就很碍事，根本看不到地面的东西。但是在森林里很难飞啊，树枝会妨碍飞行，而且我很不喜欢树枝折断时的咯吱咯吱响声。

"喂！别随便落下来啊！"

嗯？好像挺带感了什么声音？难不成不能落到地面？应该是我的错觉吧。

"喂！那边那个呆子！"

什么啊，不是在叫我嘛，我是龙，不是呆子啊。

"没听到我说话吗！你这臭烘烘不干净的丑龙！"

"哎？哪里哪里？除了我之外还有龙吗？"

"说的是你啊，你！"

眼前有个小东西在飞来飞去。哎，"臭烘烘不干净的丑龙"说的是我吗？！

"好过分啊！我才不丑呢，才不丑呢。"

"啊，说的也是，那我订正一下，恶心丑八怪的禽兽白痴龙！"

"订正？嗯……虽然不知道你在说什么，不过应该是在说我的坏话吧？话说回来，你，是谁啊？"

"你这呆子，明明是一头龙却连妖精都不知道吗？看来你不仅是恶心丑八怪的禽兽白痴而且还缺乏常识？你都蠢到这地步了怎么就不考虑去死一死？"

"不能说死这个字哦，不能哦。"

"哈？你知道有句话叫做'傻瓜到死也治不好'吗？你还是给我去死吧真是的！"

这已经不是错觉的问题了，这是真的再说我的坏话啊。

"不行哦，要听这个孩子说的话，不能随随便便说死这个字啊。"

女孩子？哇，是妖精女孩子。

"说'不能随随便便说死'的这位，来为什么会来森林里呢？"

太好了，看起来是个很温柔的妖精。

"我啊，在找'传说的肉'。"

"啊，这样啊，'传说的肉'就在那里哦。"

我看向妖精小姐所指的方向，在树上挂着一个圆圆的东西，差不多有 Zero 的头这么大，不，应该还要更大一些，不过和我想象中的大小完全不一样。

"那个是传说的肉吗？还真小呢。"

这么小的话，完全没法填饱 Zero 的肚子啊，一口下去就没了。

"小虽小，但是毕竟是传说中的东西啊，去吧，把它拿下来吧。"

"你说得对，毕竟是传说的东西嘛。"

"还有就是，那个传说的东西和树粘得非常紧，所以拿下来时要用力哦，知道了吗？"

"嗯，我知道了，谢谢你。"

"传说的肉"原来是长在树上的啊，我完全不知道呢。嗯？好像听到了噗嗤的声音，是我的错觉吗？

"快！快！快！"

妖精小姐一直在催着，我把"传说的肉"稳稳地含在嘴巴里面，用力扯下来……！

"好痛好痛好痛！"

有什么东西在刺我的嘴巴！在刺我的嘴巴！

"上当了上当了！真可怜的龙！"

有什么东西在嗡嗡响，好痛好痛好痛好痛！

"蜂巢的味道怎样啊？好吃吗？好吃吗？啊哈哈哈哈！"

原来刚才是在骗我吗？！好过分！好过分！……虽然很想这么说。

"真可怜的龙，脑袋和脸都这么可怜，这么蠢，愚笨而可怜的龙，哈哈哈哈！"

好痛好痛好痛好痛！蜜蜂追过来了！不是我的错啊！快住手！快住手！

总之，我逃离了这里。

逃啊逃，飞啊飞……当回过神来的时候，我已经回到海上了，蜜蜂已经不追过来了，啊啊，



得救了。

但是那些妖精们为什么要做这么过分的事呢？难不成妖精其实是外表看起来较小但是很爱欺负人的生物吗？不，不会的。

难不成是因为我降下来时折断了树枝的缘故它们才会报复我？对，一定是这样，它们不会没有理由地来做这么过分的事的。

话说回来，已经黄昏了呢，天空和大海都红红的。

"Zero一定很担心我,必须快点回去才行。"

到最后还是没有找到"传说的肉"，我果然很笨，明明想让 Zero 快点恢复精神却一事无成……

大大地叹了口气，我看向海面，海面下有什么东西在跳，如果是鱼的话也未免太大了……吧？

银闪闪发光的大鳞片，长长的身体长长的尾巴。

"蜃！"

蜃既不是鱼也不是人类也不属于人类的吧？！啊，但是蜃是海蛇的同伴，所以还是鱼对吧？不，这个是海里的蛇，是魔物，所以不是鱼的同伴！

"这么大……我能打倒吗？"

难不成，比我还要打？不，不会的，不会的。哇啊啊啊，它"嘶——"地张开嘴威胁我，威胁我。

"我、我才不怕呢！"

我朝蜃喷火，这样就能远距离攻击了。

"啊，你作弊！"

它潜进水里了，果然火是不行的，必须直接踹它或咬它才行。但是这就意味着我必须靠近它，我会受到它的攻击……

"不行！这是为了 Zero！为了 Zero！"

我必须加油，为了让 Zero 快点恢复精神，要让 Zero 快点吃到肉才行！

我深吸一口气，朝蜃飞去。

"哎！"

我用力朝蜃的头踹去，海水都被我踢得飞溅起来。

"哎！哎嘿！哎！"

用力踢用力踢用力踢用力踢。

"哇，卷上来了！卷上来了！"

由于踢得太专心了，不知什么时候蜃的尾巴就卷住了我的身体。

"好痛啊好痛啊！放开我！不要！"

我被很沉的力量扯到海里，于是就东摇西摆地挣扎着。

"你这个……！"

我咬住它坚硬的头，牙齿一点点地深入进去，虽然海水也一起灌进嘴巴里，冷冰冰的，但是我依然没有松口。

Zero，Zero！要等我哦！我一定会把肉带回去的……！

蜃比我想象中的要难缠，等我终于把它打倒的时候，太阳已经完全落山，等我回到洞窟的时候已经是深夜了。

我什么也不说地就跑出去结果惹 Zero 生气了，不过没关系，Zero 的怒火在看到蜃的时候完全不见了。

"这个是你打倒的吗？"

"对哦！可以夸奖我哦！可以大大地夸奖我哦！"

Zero 瞪大眼睛看着蜃，哎嘿，我很厉害吧，我可是打倒了比自己大的敌人哦！

"快点吃吧！吃很多很多的肉就好有精神了对吧？"

嗯？好像听到有什么沙沙的声音？

"喂……以防万一问一下，你有给它最后一击吗？"

"最后一击？"

"果然，这家伙只是在装死……哇啊！"

Zero 还没说完就被银色的尾巴给甩飞了。

"唉唉唉？！为什么？为什么？"



刚刚明明就这么啪地一下死了啊。

"还问什么'为什么'，你这蠢龙！"

蜃一下子就爬了起来！还发出"嘶——"的声音！难不成它还活着？难不成……

"你自己难道不会看吗！"

"对、对不起～！"

必须快点把它解决掉，再打倒它一次吧……

"呜哇哇哇！它好强！好强啊！"

明明不是在海里，却还能用尾巴"刷刷"地来攻击！啊啊，洞穴要塌了！呜哇！又被尾巴打到了！

"啊啊可恶！早知道就不随便说什么吃肉就能治好的应付话了。"

"哎？！那个是用来应付我的吗？！"

好过分啊，我明明这么努力地在找"传说的肉"！还跑到沙漠里山里森林里去了！

"Zero 是个大笨蛋！大谎话精！"

"行了！过来战斗！"

"知道了！知道了！"

"所以说只说一遍就行了！"

好痛好痛好痛！又被 Zero 的脚踢了下巴……不过，Zero 回复精神了吧？能够这么粗暴地来战斗呢。果然，蜃才是"传说的肉"才对吧。

一遍被 Zero 用脚踹、被蜃用尾巴打，我一边稍微松了口气。



来访者们——One

<西历 999 年 1 月 1 日>

在新的一年即将开始的这天，聚集在教会都市的人们脸上满是欢喜的笑容。

多亏这双视力强于常人的双眼，我可以得知人们脸上的笑容是真诚而非虚假，闪闪发亮的眼睛，笑声不断的嘴巴，以及柔和的面颊……既没有眉间紧皱的苦楚，也没有强颜欢笑时特有的那种不自然的嘴巴弧度。

迎接打倒了砂之国、森之国、山之国以及海之国的领主，并将其残党一扫而空、将民众们解放出来的歌姬凯旋归来，人们对这一天的到来可以算是日思夜想。

大概，在这里露出假笑的就只有我一个。一边注意着别让眉头皱起来，一边忍住想要捂住耳朵蹲下去的冲动的，不是其他人，而是身为歌姬的我。

果然还是应该把妹妹们一起带过来才对，我的脑海里浮现出这样一个想法，然后马上摇头否定了。尽管五个歌姬齐聚教会是很壮观没错，但是妹妹们各有各的职责所在，作为领导者来说，为了让这个刚刚平定下来的国家高层不至于变得空荡，现在还不是能够随便离开各自岗位的时候。

而且再过不久就必须把妹妹们叫到这里来，我很明白时间是怎样地紧迫。

我骑在马上，向道路旁边的人群们笑着挥挥手，民众们的欢呼声就变得更大了，我可以感受到马匹变得更加紧张。我虽然不喜欢马身上的体臭，但是它的心情我还是可以理解的，因为我们都不习惯这样的热闹场面。

我也是要在从港口到教会的这段路上不停地忍耐才行。如果可以的话，我本想在日落之后趁所有人不注意，一个人悄悄地回到教会，找个地方一个人休息，治愈一下因连日战斗而疲惫不堪的身心。

但是现实不允许我这样做，为了让人民切身体会到世界的和平与秩序恢复之后的气氛，"歌姬凯旋归来"这一演出对他们来说比较有影响力。

哪怕人民纯粹的欢呼声对于有着敏锐得过分的听觉的我来说，只会带来头痛欲裂的痛苦和恶心感。

<1 月 27 日>

自从回到教会都市之后，我就一直呆在书库

里。书库是个好地方，厚重的书本与厚实的书柜可以屏蔽掉杂音和人的说话声，比任何地方都要安静。

虽然书库里充斥着灰尘和霉菌的臭味，但是比起人或动物的体臭来说，还是好上太多了。我不仅仅是听觉和视觉敏感，包括嗅觉、触觉、味觉在内的五感全部，都比一般人要敏感很多。

小时候还不至于像现在这样敏感。从我懂事的时候开始，我的五感只是比人稍微敏感一些而已，而随着我的年龄增长，五感的敏感度也以非同寻常的速度增长着。经常为了噪音和臭味所烦恼，身上穿着布料碰到皮肤的衣服也非常不舒服，无论吃什么东西都没法好好享受其美味，过剩的视角所带来的信息量也经常让我陷入疲劳之中。

歌姬的特性之一就是特定的什么地方会比一般人过剩地成长，而我的过剩成长，就是这敏锐的五感。如果以为我们获得了超乎常人的力量之后还能像一般人一样生活，那就大错特错了。

忽然间听到了脚步声，一个是跑过来的脚步声，还有一个是追着前一人跑过来的脚步声。不过途中突然慌慌张张地停了下来，换成了小心翼翼的脚步声。

然后是小心翼翼敲门声，敲的是书库的门。我已经知道是谁了，像这样活泼的节奏，以及顾及到我敏感的听觉而放慢脚步的人,就只有一个。

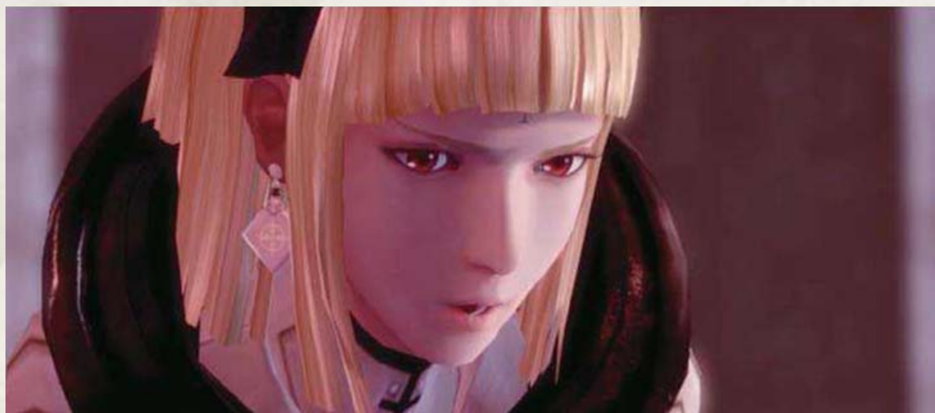
“门没有锁，你来得真快呢。”

Two……就在我想要叫出她的名字的时候，门发出了诡异的声音,开门的人也发出了“呀！”的小声尖叫。

“抱歉……不小心弄坏了。”

比我小的妹妹 Two 从门后走过来，脸上一副要哭的表情，手上握着的是刚刚掰下来的门把手。就像我的五感成长程度非比寻常一样，Two





的特性就是那过度成长的外力。

她的外表看起来完全不像是个肌肉发达的人，相反，她的体型可以用纤细来形容，但是她的腕力和脚力都十分强大，哪怕她本人只是想要把门拉开而已，也能够像这样轻易地把铜质的门把手给掰下来。

难不成她的外力又变得更加强了。平时 Two 为了不让周围人受伤，行动时都是小心翼翼的，她之所以会像现在这样弄坏东西，能够考虑的可能性就只有她的力量成长速度远超过了她之前的制御能力。她的外力成长速度一直很不稳定，每次当我们认为她的力量已经停止成长的时候，过一段时间就会又开始失速般地变强。

不过哪怕这样，Two 的外表至少还是以非常正常的姿态成长起来的。像 Three 那样拥有超乎常人的头发生长速度的特性，就必须频繁地剪头发，还得一直随身携带着剪刀。

指甲一直在长的 Four 也是令人头疼的妹妹，比起可以稍微放置不理的头发，她那成长过快的指甲会经常勾到东西，一个不小心还会断掉或裂掉。曾经，在不知不觉间她养成了用牙齿来咬指甲的习惯，后来她把这个习惯改正过来的时候费了不少功夫。那指甲直到现在都是 Four 自卑感的根源之一吧，她平时拼命地将自己的手给藏起来，那样子真是让人看着心疼。

与此想法的则是以成长速度过剩的胸为骄傲的老幺 Five。Four 一直在私底下说小孩子的身体配上这么丰满的乳房简直是没品加恶趣味，现在想想那也是 Four 的自卑感根源之一。而且 Four 对此感到非常满足，这反而让 Four 更加不满……

“One 姐姐，怎么办啊？”

Two 的声音让我回过神来了。

“没事的，这本来就是老旧的东西，很容易坏，别担心。”

“真的？”

“嗯”

我说之后会找人来修理，Two 就渐渐地恢复精神了，那想哭的表情一下子变成纯真的笑脸，这单纯的性格从小到大一直都没曾变过。

“One姐姐,好久没见面了呢！最近好吗？”

实际上距离上一次见面并没有隔得太远，上一次分开是 Two 和她的使徒去镇压贵族的叛乱时。

“啊，不过仔细算算的话我们并没有分开很久嘛。”

站在旁边的男人也点了点头表示同意，他摞了一下自己的黑发，这动作在我看来有点自大的感觉流露了出来，不过 Two 完全没有在意，倒不如说她很喜欢男人这样的动作。他是 Two 的使徒，歌姬的身旁一定有使徒的陪伴，他们是保护歌姬、侍奉歌姬的人。

“难不成我们是第一个来的？”

得到我的肯定答复之后，Two 的两只眼睛都闪闪发亮。

“太好了！我们是第一名！”

“对我来说您一直是第一，Two 大人。”

“哎哟，塞特你真是的，不过对我来说塞特也是第一哦，我是世界上第一喜欢塞特的！”

Two 的脸涨得通红，这两个人一年到头都一直进行着类似的对话，虽然从旁观者的角度来说非常地闪光弹，不过歌姬能和使徒结下爱情关系倒是非常让人欣慰的一件事。

“砂之国的情况怎样了？”

“啊，嗯，在沙漠里有这～么大的一个魔物巢穴呢，不过我有把它给好好清理掉。”

我想问的是，之前被剥夺了特权的贵族阶级的情况以及他们最近有没有什么不对的苗头之类的，不过对 Two 来说这些似乎不重要，Two 的话题一直围绕着魔物所带来的灾害以及农业的收成等。

不过，既然有功夫来关心农作物的问题的话，也就是说砂之国的上层争斗怕是已经处理好了吧，Two 身边的人也都在为 Two 倾尽全力，听说砂之国的士兵们为了 Two 甚至连命都可以不要，砂之国的国民们也都很仰慕 Two。

砂之国的大部分国土都位于沙漠或水源干涸的荒野，自然资源匮乏，人们的生活非常艰苦，我当时派生性活泼的 Two 过去就是想着至少让人们的心能够得到一些滋润，现在看来那时候的决定是没错的。

“呐呐，在大家抵达教会之前我可以在这里探险吗？可以吧！”

在我点头之前 Two 就已经转身跑出去了，仔细想想，Two 上次来到教会都市之前已经是半年前的事了，那个时候 Two 也想着在教会里探险，可惜由于种种原因没能实现，现在是打算圆了那时候的念想吧。

Two 和小时候一样，蹦蹦跳跳地跑出去，黑发的使徒向我行了一个礼之后也跟着一起出去了。书库再次恢复了平静，我看了书的封底一眼，再次开始翻阅。

我之所以待在书库里，不仅仅是为了想要一个安静的地方，同时还是为了调查一些东西。教会的书库里汇集了古今中外的多种书籍，也不知道是谁收集的，在这其中说不定有记载着歌姬相



关资料的书籍，能够解答我脑海里“为什么我们歌姬会存在于这个世界上”的疑问的书籍。

<2 月 14 日 >

统治山之国的 Four 与其使徒德卡托的抵达比我预料中地要早，因为山之国是距离教会都市最远的地方。

“原本我打算邀请 Three 姐姐一起来的，不过她说等做完娃娃之后再出发，所以拒绝了我的邀请。”

Four 说着，大大地叹了一口气，Three 统治的森之国就在山之国的旁边。

“常有的事，别太在意。”

与其说是被拒绝了，倒不如说是被无视了吧。Three 是我们姐妹里最怪异的一个，她从小就喜欢娃娃，一旦开始做娃娃就会两耳不闻窗外事，甚至连吃饭和睡觉都会忘掉。Four 去找她的时候也许正是 Three 进入制作期的佳境的时候吧。

“比起这个——”

“是要问国内的事吧？”

“不愧是 Four，很很懂嘛。”

Four 露出得意的表情，然后开始报告山之国的情况。

“一切都平安无事，原本就是一个人口很少的国家，农田和居民区的范围都不大，统治起来难度很低，我真是十分佩服能够让这样的国家荒废到那种地步的历代领主们，这是有多无能？”

倒不如说，如果不是这样的国家，我也不会把它交付给 Four。Four 的头脑很好，性格也很正经，但是不会应对突发的事件，立刻就会进入恐慌状态中，最后自己躲在保护壳里或者暴走。也就是说她不适合统治有着广阔土地以及人口众多的国家，因为这样的国家麻烦事都非常多。

“我不担心山之国的情况，森之国的情况怎样？”

Four 之所以特地去找 Three 是有原因的，我之前拜托她要多注意邻国的状况，把森之国交给性格怪异的 Three 统治，对我来说也算是一种赌博行为。

“说到这个还真是令人意外，森之国那边情况还挺不错的，Three 姐姐面对的可是令人火大的妖精族和高傲得路都看不见的精灵族哦？我有些对 Three 姐姐改观了呢。”

在森之国居住的不仅仅有人类，还有妖精们与精灵们在那里栖息，所以森之国的人口里人类的数量其实算是比较少的，正因为如此，我才会将它交给 Three。

非人类的种族们很讨厌被人类干涉，能否和他们和平相处，这就关系到能否适度地对它们采取放置的态度。至今为止统治森之国的领主们并没有做到这点，好几次尝试用力量来镇压非人类的种族们但是最终都宣告失败。和野心完全扯不上关系的 Three 在这点上就不会重复先人的那些失败经验。

而且，Three 还是尽量别和人类扯上关系比较好……

“One 姐姐？”

“啊，没什么，你继续吧。”

“已经报告完了，山之国和森之国都没有任何问题，恶毒的领主们都死了，人民也开始安心生活，只要刚收成的农作物别被小偷光顾的话就没有任何问题了。”

“而且没有严苛的赋税压着人民……对吧？”

Four 点了点头，该说的话已经说完了，但是她没有要离去的迹象。

“怎么了？”

她有话想说，这是一目了然的。

“真的……要战斗吗？”

“正因为要战斗，我才会把你们（妹妹们）都叫过来。”

但是，Four 的忧虑依然没有被打消。

“One 姐姐你不觉得这是一个荒唐的战斗吗？”

“难道说我们就这么乖乖等着被杀？”

“不是，我不是这个意思……”

“都一样的。”

Four 叹了口气低下头，像是停止了反驳。

“One 姐姐变了呢……”

“嗯，不过变的不只是我而已。”

我们所有人都变了，我们不会一直都是小孩子，不会永远一成不变，这都是为了制御日渐强大的歌姬的力量。不记得是什么时候，我开始察觉到我们的身体与一般人相比有着异常之处也是因为这个的原因。

歌姬的力量究竟是什么？从懂事的时候开始我就知道这是为了保护世界调和之力的东西，但是这个认知又是从哪里得来的？是谁教给我的？

Four 虽然还想说些什么，但是最后还是选择了沉默，静静地走出了书库，使徒德卡托默默地跟在了她的身后。两人的视线连一次都没有对上，虽说这是常有的事，她对这个缩手缩脚的中年男人成为她的使徒很不满，所以采取了和 Two 相反的冷淡态度对待使徒。但是使徒似乎很很享受这样的对待，完全没有任何不满，这才会让 Four 更加火大。

等到两人的脚步声完全消失了之后，我就又开始继续调查工作。从回到教会都市的时候开始我就一直在寻找歌姬的相关记载，但是完全没有收获，关于使徒的记载也是一样。

大概是我的方法不对吧，不应该直接寻找“歌姬”或“歌谣”，在过去像我们这样的人应该有被的称呼才对。像这样拥有强大魔力的人肯定存在于记录之中才对，而且我们的“歌”发动时的咏唱与通常发动魔法时的咒文咏唱是不一样的，如果过去有研究魔法的人存在的话，类似的记录应该有所保留才对。

但是，还是找不到。为什么？有人刻意将这些文献藏了起来？还是说已经销毁了这些记录？

如果真是这样的话，又是为什么这样做？

<2 月 22 日 >

“我还以为我们是最后抵达的呢。”

Five 有些意外地歪了歪头。

“Two 姐姐说 Three 姐姐还没到呢。”

这对我来说是毫不意外的结果，最后迟到的肯定是因沉迷娃娃制作而忘记时间的 Three 或者距离教会都市最近而粗心大意了的 Five 其中之一。

“所以我都说了不用急着来啊。”

Five 的使徒如果不说话的话还是一个美少年，但是一开口就没了形象。不记得是什么时候，暴走的 Five 对他脱口大骂说他是个“狂妄自大的臭小鬼”，我也是这么想。

“全都是因为 Five 没听我的话才会变成现在这样的。”

“哎呀？完全没这回事哦？”

“像昨天晚上，我明明说了让我睡觉，但是你还是一直不让我闭眼……”

我用咳嗽打断了使徒的话。

“长话短说吧，国家的情况怎样？”

过去的领主对海之国的权力非常执着，拥有庞大财富和力量的领主以及其下属们长居于此，而被我们剥夺了这些权力之后，想必他们对我们的憎恨一定非常强烈吧。虽说这些财富原本都是用不正当的手段从民众那里剥夺过来的，所以也说不上是我们夺走了他们的东西。

不管怎么说，从反动分子的数量来说，海之国与其他国家相比要多上很多。我还想着她会不会忙不过来的，不过现在看来这些都是杞人忧天。她笑了一笑，向我抛了个媚眼。

“这个就请不用担心了，领主的那些势力们都变成我的下仆了。”

旁边的使徒苦笑着说，这是因为 Five 很贪心。Five 从以前开始就无法忍受自己没办法得到手的东西，通俗来说就是强欲。当她看中某一样东西时就会想尽办法将它变成自己的东西，而且非常强硬，偶尔会惹身边人不愉快，不过对于统治一个不安定的国家的人选来说，她还是最适合海之国。

“话说回来，港口的修复进行得怎样了？”

我想起之前在清扫海之国的残党的时候不小心破坏了好几个港口，不管再怎么小心，要完全制御力量不影响到周围还是非常困难的。我们的力量已经强大到这种程度了。

“这个我可没有落下，现在已经有东之国来

的商船开始过来了哦。"

"也因为这个，Five 就拼命花钱，前任领主留下的宝石她全都卖了。"

前领主是一个女人，在城里有好几个大衣柜和宝物库，Five 发现的时候非常高兴，立刻把那些裙子和宝石收入自己囊中。虽说这些原本都是民众们的东西，不过我还是放任 Five 自由活动，因为 Five 虽然很强欲，但是也很容易厌倦老事物。她对无法拿到手的东西会非常执着，但是一旦拿到手之后就会失去兴趣。

正如我所想，Five 对那些闪闪发亮的饰品厌倦之后就立刻撒手，跑去换取了东之国的珍奇之物。不过那些珍奇之物再过不久她也会厌倦的，然后肯定会再去尝试交换其他的东西。最后一定会成为刺激海之国的海上交易的契机吧。

海之国的人均种植面积很少，而且气候也不适合农耕，虽然海洋资源丰富，但是这些还是远远不够的，所以只有通过贸易来刺激一下国内的商业，让人们尽快恢复活力。

"不仅仅是宝石哦，那些裙子我也处理掉了，因为胸部太紧了我根本穿不下，我也烦恼过自己是不是发育过头了呢。"

站在 Five 旁边的使徒故意纵了纵肩，露出与那张惹人怜爱的脸不合适的狂妄笑容。

"这句话如果你是在 Four 面前说的话可是会被她杀了哦？"

至今为止不知多少次激怒了 Four 的家伙有什么资格说这个……虽然我很想这样说，但是最后还是决定不搭理他们。

Two 的外力这次是明显强了不少。Four 用武具将手藏了起来，但是在晚上还是能听到剪指甲的声音，也就是说 Four 的指甲还是老样子。我的五感现在也是依然在渐渐变得敏感，哪怕在书库里也开始渐渐感受到外面的声音以及嘈杂的谈话声。再加上，Four 说她的胸大到穿不进衣服。

我们身体这不正常的变化至今仍然随着歌姬的力量在不断增强，在小时候，我们曾祈祷过要拥有更加强大的身体，但是在现在，我反而开始恐惧，这份强大会成长到什么程度……

"我知道了，谈话就到此为止吧。"

我背对着两人说我有要调查的东西。这不是说谎，我想快点回到调查工作里去，明明这么努力地在寻找，但是最后还是没有找到关于歌姬的任何文献，我开始焦虑起来了。

难不成这样的文献是从一开始就不存在的吗？为了打消这种不安，我开始迅速地翻着书页。

< 西历 999 年 3 月 4 日 >

Three抵达的时候，正好是"这一天"的早上。

我一边对毫无进展的调查感到焦虑，一边将满是尘埃的书堆积起来。在听到脚步声之前我听到的是见到的声音，紧接着是一个人的不规则的脚步声，以及一个人的有规则的脚步声。这是 Three 和她的使徒的声音。



"早上两根，中午十二根，晚上一根……"

门突然就被打开了。

"……怎么了？"

我没有回答 Three 的疑问，只是回答她说"你来得真晚"。Three 的谜语分为有意义和没有意义两种，很多时候都是没有意义的语言游戏，从小时候开始就不喜欢说话的 Three 唯独在制作娃娃的时候会很多话，也许玩娃娃和语言游戏在某种地方是很相似的吧。

"嗯？难不成……你头发没长吗？"

Three 那每次都达到及膝长度的头发这次刚好剪到肩膀以下的位置，可以看到 Three 那严重的驼背。

"不不不，Three 大人的头发还是老样子，现在这个造型是我刚刚打理好的。"

旁边的使徒"嚯嚯嚯"地笑道，Three 的使徒奥克塔外表给人的印象是有着一两个怪癖的老人，虽说实际上怪癖远不止一两个。

"这样啊。"

果然 Three 的头发还是和以前一样疯长，仔细想想，既然大家都一样的话，Three 也不可能成为例外就是了。

在即将开战的现在来说，力量越强还是越好的，但是之后该怎么办呢？打倒最后的敌人之后，我们能够制御这强大得过分的力量吗？

"……我累了。"

Three 没有把腰挺直，反而是把背弯得更加下去，缩成一团打着哈欠。"累了"这句话是 Three 从小就有的口癖，在不做娃娃的时候一直都是像这样一副没精神的样子，是一个无论在哪都能坐下、无论在哪都能睡着的小孩子。

"可别坐在书上面，这些都是很老的书，一个不小心就会摔倒的。"

正准备弯腰坐下的 Three 停下了动作，然后摇摇晃晃地往旁边移动。

"你还是去寝室休息一下吧。"

森之国和山之国一样，距离教会都市很远，不仅是 Three 很困，经过长途旅行的使徒也需要休息，而且森之国的情况 Four 已经报告过了，所以现在也没必要听 Three 再说一遍。

"怎么了？"

原本以为她会直接往右转走出门的，谁知道 Three 没有要移动的迹象，她面无表情地玩弄着手里的剪刀。我完全不知道 Three 在想什么，不仅仅是我，恐怕伺候在旁的使徒也是一样吧。



不过我有时候在想，这个怪异的妹妹说不定看透了一切，说不定比我更先看透了所有的东西，也许就连我现在正在找的东西，Three 在很久以前就知道答案了也说不定……

"我睡不着。"

"你不是很累了吗？"

"……雪。"

对话完全对不上，不过这也是常有的，我看着旁边的使徒。

"我很忙，你们随意吧。"

"遵命……"

正在回答的使徒被 Three 的话打断了。

"比雪还白的大蛇所运送的是，薄红的牙。"

"Three？"

"牙所指向的……是～谁～呢？"

Three 直勾勾地看着我，她这次的话不是无异议的语言游戏，因为已经理解了她的谜语的含义了。

比雪还白的大蛇，白色的……龙。在龙的背上乘坐着的是薄红之瞳的持有者，牙，是她为了战斗所准备的武器。

Three 是想说在前往这里的途中，她已经看到了我们即将战斗的敌人。也就是说，今天就是"这一天"，我深深地叹了口气。

"时间到了吗……"

到最后，完全没有找到关于歌姬的任何文献，关于"歌"也好，关于使徒也好，这些也都没找到，一切都深藏在迷雾之中。没办法，而且说到头来，要彻底调查这庞大的书库只用现在这点时间是不可能的。

"One 姐姐是正确的？ Two 姐姐是正确的？ Four 是正确的？ Five 是正确的？ Zero 姐姐是……正确的？"

Three 笑着问。

"所有人都认为自己是绝对正确的。"

如果不是这样的话，我们就不会战斗，没有人坚强到在知道自己是错误的情况下还能够继续战斗。所以我在寻找答案，我想要找到可以大声宣言"我们没有错"的根据。

原来我不安到想要寻找这样的东西来进行自我安慰吗……

"One 姐姐？"

听到 Three 有些讶异的声音，我才发现自己正在笑。

"没什么，没事的。"

哪怕没有答案，我要做的事情也不会变，哪怕不知道歌姬的真正身份，哪怕不知道"歌之力"的存在意义，我也会继续战斗，这还会有什么不安吗？

我合上书，似乎轻微地听到了龙的咆哮声，没有错，背叛者（那家伙）已经来到这里了。

"走吧，这次要实现那一天的约定。"

Three和她的使徒紧跟在后，我离开了书库。

丧尸末世的Lifestyle（下）——平民篇

生存要诀

在死人复生，活人将死，秩序不再，人伦崩坏的丧尸末世中，是不存在任何的法则可言，因此在这个变异世界中的生存也不存在任何的规律和教条可言，更不可能有现成的指南读本——每一次，甚至是每秒所面对的情况都会发生变化，即便是经过《丧尸生存手册》总结出来的这些求生贴士，也未必可以应对所有的情况，但却不能阻碍我们用其来作为基本的规则，订立出自己的在末日之中的求生准则。

■侧重于冷兵器是一个不错的选择——前提是你有挥动它们的力量。



“谈完了金戈铁马与丧尸对战的豪迈，让我们回归脚踏实地，来看一看作为一个没有受过军事训练，没有任何求生知识的普通人应该如何在这中灭绝人类的灾难中幸存下来。”

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 心の永恒



▲理想化的求生者装备，实际上火器太多服装太扎眼，并非是最佳选择。

求生Tips

－防身利器：任何时候身上都要有一件武器。

－资源充分：时刻明确自己所需要的三种资源——食物、水和庇护所，装入背包中的物资首先要满足于生存的需要。

－控制团队的规模：“人多力量大”的法则在丧尸世界同样奏效，更多的成员有利于分工合作，让幸存者们不但可以满足于自卫，而且能够实施更多具有侵略性的行为，增大生存的希望。但人数越多，消耗也越多，更重要的是团队犯错的几率也会随着成员基数的扩大而上升。

－深呼吸：战斗中最重要的事情不是快速地干掉行尸，而是时刻保持冷静，紧跟计划行动。当你无法做到这一点的时候，深吸一口气也许是不错的自我暗示方法。

－保持距离：即便是在饥肠辘辘的情况下，人类的敏捷性也要比丧尸高上数倍，抡起凶器插爆它们的脑袋，永远都是最简单的事情。尽管如此，幸存者必须时刻保持与丧尸的距离，因为靠得越近，风险也就越大，也越不可控。保持距离不仅仅是为了安全，更重要的是可以看到尸群的活动规律，给自己的下一步行动作出参考。

－不要迷信计划：昔日拳王泰森说过，“每个人都说自己有一个计划，直到自己被突如其来的老拳砸翻在地……”

将大量的时间耗费在所谓"完美计划"的制定上，是丧尸末世中最愚蠢的事情，如果说真的要计划什么，也应该是针对最为糟糕的情况做出计划。在到达一个威胁尚未解除的区域时，真正的生存专家会一眼就找到出口、补给点、可能潜伏有危险的区域，然后瞬间就在大脑中形成了预案，知道在情况瞬间失控之后接下来要干什么。

－细水长流：如果你打算让自己的团队在新找到的营地生活一段时间，那么接下来就要坚决杜绝捞一票就走的流寇作风，将营地周围的动植物作为食物一次全部采光，所造成的后果往往会比被丧尸咬上一口还要危险。

－记得补刀：这和我们在B级无脑暴浆儿片中看到的情形可不一样。和它们"生前"时一样的是，脑部对于丧尸而言永远都是最致命的区域，但偏偏颅骨又是人类身上最坚固的地方。所以无论你是使用利刃还是大铁锤，在将丧尸刺、砍、砸翻在地之后，都需要对着刚刚攻击的要害位置上一份保险，也就是再来一击确保头颅被破坏。

－节约弹药：你可以在丧尸末世中种出粮食，饲养家畜，甚至酿几桶葡萄酒，来一场"农家乐"，但子弹永远都是用一发就少一发的稀有资源，除非你将轻武器军工厂改造成了自己的据点。虽然节约弹药是常识，但很多人在杀得兴起的时候往往会忘记这一基本原则。

－节约体能：肉搏武器不会消耗宝贵的弹药储备，但却会快速耗去对于生存而言更加关键的体能，即便是一个身高八尺的壮汉，也很难在用钝器敲爆一打丧尸的脑瓜子之后不喘一口气。子弹打光了尚可以跑路，而力气用完了，只能原地等死——即便可以突出重围，恐怕也要丢掉随身携带的生存资源和装备。所以能够改善低血糖状态的高热量食物，永远都比山珍海味更符合生存这一主题，例如巧克力。

－武器维修技师训练：丧尸的活动规律，决定了与它们的战斗无需在意什么精度，况且也没有那么多的弹药来喂出一个个神枪手。幸存者们的训练重点应该放在如何才能保持火力的持续输出，具体的说，就是以最快速度排除卡壳、哑弹等等射击事故的技巧。即便是对于肉搏爱好者而言同样是这个道理，相对于知道花多大力气才能削掉丧尸的脑袋，我们更应该知道的是以何种角度挥舞砍刀，才能保证在命中之后能够快速从断骨和肌肉组织中将刀拔出来，还不带卷刃。

－不要太早庆祝胜利：将眼前群魔乱舞状态的行尸们全部打得躺下，这固然让人觉得无比惬意，但它们那些被枪声吸引过来的同伴们可能正在从四面八方赶来的途中。

－装孙子：也许你已经强力到可以"徒手撕鬼子"，但在任何情况下都要明白低调永远都是最好的战术，不论是面对丧尸时还是武装匪徒时。

黑色幽默

当然，我们也可以换一种方式来诠释丧尸世界的个人生存法则。换一种思维方式，丧尸题材并非只有噩梦这一种表现思路——只有生与死的问题，只有末日的恐惧，到处充斥着肮脏、混乱、丑陋与残酷。它可以在很大程度上满足我们对现实世界的种种荒诞与黑色的幻想，这就是丧尸题材在后现代文化时代的最大诱惑。当你跟随着街头的人潮拥挤、蠕动的时候，你可以幻想当丧尸大军横扫世界，这里会变成多么空旷，在这里的策马扬鞭会是多么的惬意。当你在繁华的超市中对着五花八门的商品流口水，却不得不小心计算着它们的价格与口袋里面钞票的对比关系的时候，你可以幻想丧尸横行的世界里，这里就是你坚实的堡垒，一切的一切都可以供你挥霍。丧尸让人类社会彻底沦陷了，在这样残酷的既定事实下，为何非要琼瑶阿姨式的哭天喊地，为何非要哭丧着脸去拼命折腾自个儿？在万径人踪灭，千山鸟飞绝的丧尸之地，仍然是人做主。是让杀戮、悲观和绝望做主，还是让冒险、逃亡和欢乐成为这个全新世界的主旋律？瞧，没有一切规则约束，有一干志同道合的朋友，这是多么和谐、温暖、美好且只属于我们自己的绝对领域啊！亲爱的女孩，带着你的妹妹，扛上你的Shotgun，带着你的砍刀，开着那辆摩托，和我一起去冒险吧！这就是黑色喜剧电影《丧尸乐园》（Zombie Land）为我们呈现的"洗具"版生存法则：

●有氧运动（Cardio）

为了躲避丧尸的追袭，你需要跑得比它们快，虽然任何一个非专业运动员都能做到这一点，但关键是要每次都保持这样，一旦停下来气喘吁吁——对不起，你死了！

●双击（Double Tap）

大多数人都知道射丧尸要射脑袋，可在突发事件当中，没有经过专业射击训练的人很难做到这一点。此时就需要双连发，即在对准目标之后快速击发两次，保证对其脑组织的完整破坏。虽然我们无法像哥哥张国荣在《枪王》（Double Tap）中所做的那样一次就往十环上面射两个紧靠在一起的窟窿，但对着已经被打倒在地的丧尸脑袋上面进行一次"锦上添花"还是可以做到的。



■一群看着巨外行的主角们是本片的一大亮点。

●小心厕所（Beware of Bathroom）

我们之所以喜欢在如厕的时候抓本书啊报纸之类的（当然现在大家改用手机了），本质上是因为这是我们身心最放松的时候，这也是我们最缺乏警觉的时候。有时就算已经发现了丧尸，还没穿上的裤子也会成为对方的帮凶，让试图夺路狂奔的我们栽一个狗吃屎，或者直接与丧尸撞个满怀。最好的应对方法，就是在上马桶之前抓把枪在手上，它不仅能够让你应对突然袭击，而且还能缩短你的"方便"时间，减少患上痔疮的可能性。

●系好安全带（Buckle Up）

在丧尸已经代替人类成为地面主要物种的时代，对于司机而言遭遇到车祸的情况已经大大降低了，然而此时我们依然要记住上车之后的第一件事情就是系好安全带。除非你驾驶的是大卡车或者大型SUV，否则你绝对不会希望用底盘低矮的小轿车去撞丧尸（很多时候大家会将其当作行



人而下意识地避开），由于车速过快，猛打方向盘很容易出现失控，一旦撞上障碍物或是急刹得过猛，你就会有脑袋与挡风玻璃亲密接触的危险。因此除非你在慌乱情况下总是打不开安全带，导致绑在驾驶座位上的自己被伸入车内的丧尸脑袋活活咬死，否则还是要尊重这一行车安全最为重要的法则。

●轻装上阵（Travel Light）

在我们自身的运动天赋与肌肉强度不可能短时间内提高的情况下，想跑得更快，只有尽可能多的减少自己的负重。当我们携带有大量的战利品，寻思着一会开大餐的时候，总会在生命与物资哪一个最重要这个问题上出现严重的误判。

●不要当英雄（Don't Be A Hero）

无需过多的解释……

●热身活动（Limber Up）

运动员上场之前之所以需要热身，是因为肢体久不运动容易僵硬，一下子动得太猛容易导致颈、背及腰部出现肌肉扭伤、关节错位等等问题。对于突然遭遇丧尸威胁的非专业人士而言，用力过猛地动作会让上述问题出现的几率大增，而一旦出现大腿、踝关节以及韧带扭伤，几乎就会瞬间丧失行动能力。

●无论何时，都要知道出口的位置（When In Doubt, Always Know Your Way Out）

在电影《谍影重重》第一集中，Jason Bourne 在位于阿尔卑斯山的某个小餐馆对女主角说到“我来这里要做的第一件事情，就是要用眼角的余光寻找出口。我可以告诉你外面六辆车子的牌照号码。我知道寻找枪支最好的地方就是在灰色卡车的储物箱。在这种高度，我可以跑八百米而面不改色。我为何知道这些呢？我怎么会知道这些而不知道我是谁？”其实，如果要在丧尸世界中生存，每个人都要具有王牌特工般的敏锐。不仅仅是吃喝拉撒，即便是从睡梦中醒来，你也要时刻知道后备出口的位置，并且能够按照紧急撤离预案到达安全位置。


■本片是一部少见的走 2B 喜剧路线的丧尸求生电影。

●基友系统（The Buddy System）

你永远也看不到自己的身后的位置，更不可能同时灭掉身旁的多个丧尸，一位基友（哪怕他的战力只有 5）永远都是生存的最佳保障。当基友陷入危难之中的时候，“不要当英雄”法则可以作废，因为当你只剩下孤家寡人之后，成为丧尸的一员只是时间问题了。

●检查后座（Check The Back Seat）

我们经常在犯罪题材影视作品中看到这样的桥段：主角坐进了自己外观毫无损坏痕迹的汽车，正准备发动引擎，突然从后排伸出一支枪对准了他的后脑勺，或者是一把刀架到他的脖子上。先不要管汽车的防盗系统是不是如此不堪一击，这种情况在丧尸世界其实是很容易发生的。生存者想要获得车辆，一般都是采取了盗窃的方式。在进入那些废弃车辆，从前排储物格中搜刮物品的时候，从车辆原主人的家人变异而来的丧尸会毫不犹豫地对着你来上一口。

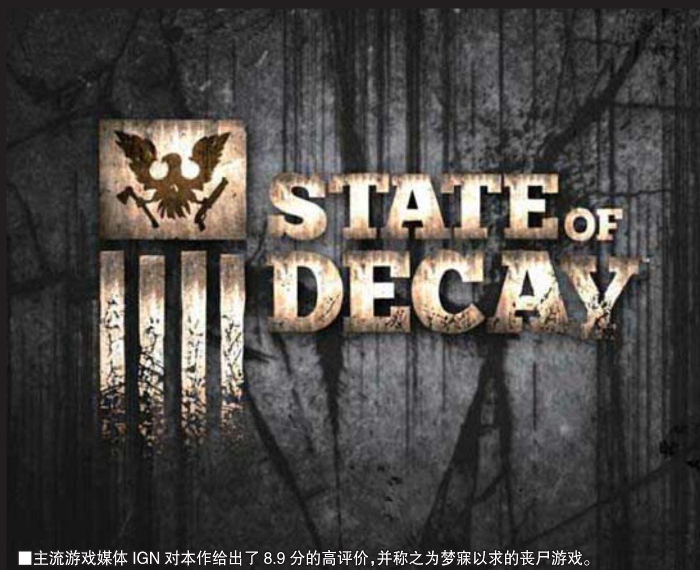
●找找小乐子（Enjoy The Little Things）

无论丧尸在这颗星球上闹腾成了什么模样，对于大多数人而言，生存的机会都是差不多的。决定谁能够活得更久、更好、更滋润的，往往取决于每一个人的心态。闲暇时千万不要忘记给自己找找乐子，玩玩废弃酒吧中的弹子机、点唱机，投几把篮球，除了吃喝之物以外也给自己找点小饰品，往背包里面塞几本漫画书，甚至仰躺在草地上晒晒太阳，都可以让自己保持愉悦的心情，不至于让自己在重压之下被摧毁。

●不要惊吓其他幸存者（Don't Scare Survivors）

第十二条军规在影片中并没有明言，但它最后却造成了血的教训。由著名喜剧演员 Bill Murry 饰演的“自己”就是因为在主角 Colombus 身上的一次恶作剧，导致自己的胸口被对方射穿，以喜剧的方式死在了自己的宅邸之中。上述 11 条法则都是以防患于未然作为前提，由此一旦惊吓了信奉这些教条的幸存者，必然会招来灾难性的后果。即便是再熟悉的人，我们也不应该在这样的大环境下去捉弄他们。

《腐烂国度》的生存哲学



■主流游戏媒体 IGN 对本作给出了 8.9 分的高评价，并称之为梦寐以求的丧尸游戏。

笔者之所以要把 XBLA 小品游戏《腐烂国度》（以下简称《《SoD》》）称之为可以终结一切的丧尸游戏，是因为它的优势在于优秀的框架与底层设计思路。在短暂的教学序章（实际只针对最基本的角色行动控制）之后，生存者被丢入了 30 平方公里面积的美国中部某一感染隔离区里，只能茫然地求生。纵然游戏也提供有基本的道具收集、动作射击、载具驾乘等常见玩法，然而，此前在诸如《生化危机》、《求生之路》中所积累的一切生存经验在这款游戏中都不再适用：漂亮的走位、连续的爆头、华丽的体术攻击……这些都不是能够决定玩家所扮演的角色（们）可以活多久的关键因素，甚至连动作射击也只是生存系统的附属物。《SoD》告诉我们，战斗力再强悍的家伙在这里也折腾不了多久，想活下来，你需要一块地盘，将其建造成一个能够自给自足的营地。

常见的生存题材游戏中，关于“生存”的逻辑是这样的：为了活下去，我需要收集资源，而为了让自己的双肩包鼓起来，我需要去不停的刷怪——其实，它本身是极其错误的，因为主动招惹感染者，本来就是丧尸末世中的“找死”行为，同时，这个逻辑也是不完整的：在不停的杀怪越货的过程中，我们的武器越来越猛，弹药越来越多，本质上是在隐形超市推车和异次元军

火库的伴随之下一路平推，生存主题很快就会变味成胡砍乱杀。至于营地这一最重要的生存要素，在此类作品中仅仅只是充当着存盘点的作用。

●据点经营

《SoD》对常见的丧尸生存法则进行了如下补充：为了活下去，我要收集资源，但若是全部打包带走，则可能寸步难行，这些累赘之物甚至可能在尸潮来袭时危及生命。因此最安全的方法，就是找一个相对封闭的地方用于资源的存储，然后设立观察点，围起栅栏，将其变成一个庇护所。但这些工作依靠一个人是无法完成的，于是我们需要有选择性的解救其他幸存者，在营地中为根据他们各自的特点安排合适的工作，开发其潜能，建造各种功能性设施，最终将这个简陋的容身之所变成一个可以基本实现自给自足的小型社区，就像《TWD》中出现过的农场、监狱以及"总督"治下的小镇那样。

NPC的血汗并不是白流的，作为领路人，我们需要安排好他们的饮食起居，这样才能让"人多"变成一股生生不息的正能量。游戏中的功能性设施包括有工作间，研究室，休息室，医疗间，农田，训练场，哨岗，储物室，厨房，还有用来开大餐的礼堂。这些设施不可能无限制地为你的小伙伴们提供战斗力加成，它们本身的运作也需要耗费资源，比如工坊制造出来的燃烧瓶就需要汽油，医疗间可以治疗伤员，提高队员们的生命上限，但你必须从外面带回足够多的药品。弹药、食品、药物、汽油、建筑材料五种基本资源不再是玩家个人使用的作战物资，而是整个营地的日常消耗物。主角背负的双肩包并不是为了装个人物品而存在，我们每天出门冒险的目标，是为了维持这个小型社区的正常运转，资源配置和玩家的行为，均统一于生存这一至高无上的命题。

经营模拟将玩家的一切行为都统一于生存主题，但毕竟《SoD》是一款以动作冒险为外在表现的游戏，必须在动作系统上避免玩家找到以最小代价收获最大利益的漏洞（比如刷怪、刷钱）。与《生化危机4》、《末日余生》和《死亡空间》中通过捉襟见肘的弹药供给，让玩家全程挣扎在弹尽粮绝边缘的常见做法不同的是，《SoD》试图让玩家始终处于两难的纠结之中——收获资源与活命往往不可兼得，我们需要时刻用自己的选择，来寻找二者之间的平衡点：一只丧尸根本不可能构成任何威胁，完全可以无视其存在，专心干自己的事情，但同时面对两只、三只，乃至一大群的时候，惟一可行的选项就是逃；潜入丧尸活跃区域的房屋之中搜刮物资，翻箱倒柜的漫长过程会让我们的心时刻提到嗓子眼，因为在危险地区呆得越久，与丧尸遭遇的可能性就越大。此时按住手柄上的RB（R1）键加速显然能够提升效率，但发出的声响同样会大大增加暴露目标的几率；拿到了足够多的物资不仅仅让你的双肩背包在外观上变成巨大的背囊，每一件物品都有对应的重量，累计的负重会让你还没有跑出去几步就累得气喘吁吁，然后沦为待宰的鸭子。如果事先没有准备好载具，那么此时只能将战利品和不必要的武器装备丢弃，靠裸奔保命了……


■搜刮之旅注定危机四伏。

●领袖魅力

彰显文艺范，通常会以与NPC的互动作为突破口。《SoD》并没有采用Telltale在《TWD》同名游戏中所采取的对话互动和道德选择方式。事实上，一个个长着大众脸的NPC们同"有故事的人"没有任何的关系，他们也毫无扯堆唠嗑的闲情雅致，但这并不代表我们可以将他们当作只会埋头苦干的苦力使用。一旦让他们饱受住房、医疗、温饱问题这三座大山的摧残，伟人关于"人多好办事"的著名论断，转眼之间就会成为一场由于僧多粥少而引发的噩梦。此时我们的灿烂笑脸、鼓励性的话语，并不能缓解同伴们的饥肠辘辘、浑身的伤痛已经正在死去的肌体所产生的疼痛。其实，即便是在吃饱穿暖的情况下，脆弱的幸存者们随时也会出现心理问题，比如焦虑、沮丧、濒临崩溃，甚至对某个同伴心怀恨意，此时能够解决问题的方法同样与苦口婆心的劝导无关。我们需要将这些状态不佳的同伴们带出去散散心，而找乐子的方法就是——杀丧尸。在活人将死，死人复活的这个变异世界中，丧尸是最可怕的敌人，同时也是最有效的治愈系生物。

开拓一片定居点，并不代表你可以想当然地成为未来入住其中的幸存者们的领袖。只有集人格魅力、战斗力、凝聚力于一身的独裁者，才能将手下这个脆弱团队的不安定性因素降低到最低限度。《SoD》将对领袖地位的衡量标准，靠的是游戏中惟一的货币资源——影响力（Influence）。像《TWD》中战斗力爆表，人品却差到就连自己的亲弟弟也无法认可的独臂猛男Merle，是无法对其他幸存者们产生任何影响力的。开拓新的据点、升级基地设施、寻回物资等等对团队利益有帮助的行为，才会提升你的地位。

在《TWD》剧集中，能力无法获得团队认可的成员，是不能使用武器参加战斗的，因为在领袖Rick眼中，枪械在不具备驾驭能力的女人（Andrea）和孩子（Carl）手中，只会给团队的生存带来不确定性，甚至是危险。而这两个角色之所以能够在蜕变为"神枪女"与"银枪小霸王"，靠的是自身表现所赢得的认可，这就是Influence属性的一种直接体现。在《SoD》中，装满高级装备的保险箱（Supply Locker）就像一个只接受"影响力"货币的银行，只有挣足面子之后才能从这里兑换到"真家伙"。同时，Influence也在对生存主题进行着再平衡——从库房中取走一支霰弹枪，你的影响力将被扣除90点，预示着接下来将无法得到获取同等武器的权限，将玩家扮演兰博爷爷的意图抹杀在萌芽状态。

●并非完美

如果上述的评析让你对《SoD》产生了浓厚的兴趣，认定了这是一款"神作"，笔者在这里不得不浇上一盆冷水：《SoD》距离"精致"还差得很远，它不仅没有经过细致的打磨，而且完成度也不高。其中显而易见的缺点，远远要比深入体验之后才能发现的闪光点多上许多。它的真正价值，在于通过对《TWD》进行了互动方式的再现，将生存主题进行了正确的诠释。生存的压力不是单纯地依靠强力敌人和捉襟见肘的物资供给来营造，它需要玩家绞尽脑汁地计算和平衡各种参数，规划团队的软硬件发展，奔波于"柴米油盐酱


■闲来无事杀杀丧尸也是减压神技。


■保卫家园，任重道远。

醋茶”这样的琐事之间。它非常值得那些希望在丧尸、末世为背景下彰显文艺风范，最终却不可避免地引来无脑虐怪结局的设计师们所借鉴。同时，《SoD》对于沙箱类丧尸游戏的发展也是一针促进剂，要知道此前的《死亡岛》（Dead Island）仅仅只是将开放地图用作大范围地表演凶器插丧尸脑袋的秀场，而有着良好框架的《SoD》完全可以引入《Day Z》的多人对抗机制，将人类被末世所唤醒的动物性暴露得一览无遗——遇到丧尸群开枪杀死就行了，大不了跑路，可是迎面来个玩家你最好祈祷一下他是来友好的向你打招呼，不是举起枪图谋你身上的物资。在路过一个空无一人的小镇或者丛林的时候，你得时刻提防是否有专门谋财害命的“猎人”团伙猫在这里。有限的资源，让地图上的由各派玩家组成的据点之间是赤裸裸的竞争关系，甚至有可能爆发《TWD》第三季大结局时“互换老家”的精彩对决……

基础设施建设

基地不仅仅是真正体现Z-Lifestyle的游戏的核心，它也是末日生存的基本。在选择根据地的时候，生存者必须考虑下列问题：它是否易于防守？它是否符合你的生存计划？它是否能满足你个人以及团队的生存需要？它是否位于丧尸以及其他幸存者的视线以外？下面就是几个典型的例子。

●小型基地

公路广告牌：广告牌是我们在驾车过程中最容易看到，也最容易忽视的建筑物，我很难相信，它居然是丧尸末世的独自旅行中一种非常重要的临时庇护所。广告牌的功能，就是引起驾车者们的注意，因此你很容易发现它们的位置。通过为了让工人更新广告内容所预留的梯子，幸存者可以轻松到达顶端，栖身在两款广告箱板之间的空隙中。这一制高点可以让幸存者看到方圆数里内的情况，却很难引起那些杀人越货的"猎人"的注意。虽然广告牌中不可能为幸存者们提供吃喝，但它所在的一般都是高速路、洲际公路旁，从路上随处可见的废弃车辆中，很容易找到那些拖家带口的逃亡者们身后留下的生存资源。

快餐店：高热量，低营养的快餐，让现代人的形体日益臃肿，即便是在发展中国家，新富阶层也会视城市中星罗棋布的快餐店为洪水猛兽，而在发达国家，经常光顾这里的大概也只剩下依靠食品卷度日的低保户了。然而在丧尸末世中，垃圾食品工坊就化身为了天堂般的存在，这里有大量的冷冻肉类和制作饮料的原材料，它不仅可以让你吃饱，而且还能让嘴巴再挑剔的人也吃好。黄澄澄的薯条、冒着气泡的碳酸饮料，松脆的炸鸡块，对于连一只过期罐头都是奢侈品的幸存者而言，的确可以算作是实至名归的人间美味。



▲三角形的广告牌内部空间会更充足一些，也显得更加理想。

当然，处于不同位置的快餐店，它们的凶险指数也是大相径庭的。在东亚地区，由于地区发展水平和消费水平的不平衡，洋快餐一般都集中在城市的繁华地带，这里必然是丧尸密度最大的地区，因此留给幸存者的难题不是如何守得住，而是如何进得去，毕竟谁也不愿意为了几对香辣鸡翅赔上自己的小命。而在美国这个快餐业最最发达的国度，许多人口密度相对较低的社区与郊区也会有快餐店，它们均有独立的经营设施，不会向我们习惯所看到的那样开设在综合商业楼或者购物广场之中，变成一个彻底的围城。虽然快餐店的玻璃门窗很难抵挡丧尸的进入，但操作间与餐厅一般都是封闭的，并且原料储藏间到天台都有梯子，这就使得幸存者能够依靠快餐店的平顶天台躲避丧尸的袭击，伺机补充饮食是一件很容易的事情。丧尸是快餐店生存者的最大敌人，但当这里被其他走杀人越货路线的人类同胞盯上之后，丧尸反而会变成最忠实的保护伞。综合看来，快餐店对于孤独求生者而言是最适合的地点，尽管踏入之后你就很难再出来，但它至少可以保证你可以比那些风餐露宿的同胞活得更久。



▲同样是洋快餐经营设施，美式的快餐店更适合用于充当小型基地。

灯塔：在惊涛拍岸、暴风骤雨中屹立不倒数百年的灯塔，于丧尸大潮中依然可以为其他幸存者指引生命的道路，背靠大海的地理位置使得依托灯塔生存的幸存者们不可能被丧尸包围，天然的狙击视野使得任何匪帮在正面进攻时都要有所忌惮。虽然灯塔不可能像快餐店那样只要进得去就可以实施胡吃海塞，但通常都会提供可以容纳五个人居住的生活设施，20世纪前的灯塔都使用动物油脂、菜籽油和煤油来产生光源，至今这些历史遗迹基本保持着原貌，这就意味着生存者们可以找到用于取暖和生火做饭的燃料。此外这一时期建成的灯塔，一般都会在下方有一块包含有畜栏和菜地的小型农场，供值守者们长期生活。现代灯塔由于高度依赖信息化设备，除了机房以外没有任何的空间，但由于其中安装有现代化的导航与通信设备，它依然可以让你获取找到生存希望的可能。

●中型基地

农场：农场拥有完全自给自足的生态体系，远离大城市使得它们很难被大批疯狂的逃亡者袭扰，一马平川的地形和开阔的视野，使得数杆步枪就足以应付零星丧尸的袭扰，再配合栅栏、铁丝网等外围设施，生活在其中的人们基本可以高枕无忧。更重要的是，只需要几个人就能从少股丧尸手中夺取一座农场，既简约又简单的地形使得不死人们很难创造出惊喜。

农场的最大敌人，显然还是其他派系的人类团伙，易攻难守的特性使得这里很难抵挡有组织的歹徒。

枪店：将枪店当作小型基地，这只能是在买枪比买药手续还要简单，枪店比药店还要多（尤其是在南部与中西部）的美国才能出现的事情了。长枪短炮齐备，枪店无疑就是丧尸世界的堡垒，如果你能找到和快餐店连在一起的枪店，那简直就是赚大发了。

野营地：拿无遮无挡，布局混乱，且帐篷里面可能滋生有大量丧尸的野营地用来当基地绝对是找死行为吗？答案是否定的，也许在丧尸爆发的第一时间，野营者全部沦为了不死人中的一员，但在将最后一个倒霉蛋分而食之之后，它们很快就会在蝗群效应的驱使下到别处去寻找"生肉"，留下满地的衣食住行之物。野营地一般都是布置在山坡下方的平地上，虽然没有栅栏、高台之类的东西来阻挡丧尸的袭击，但生存者们可以将营地当作是一个物资储藏点，带着几顶帐篷到山坡上安营扎寨，45° 的坡度就足以阻止绝大部分丧尸的靠近，此外还可以将度假者先前驾驶过来的旅行车围成一个半圆充当路障，防盗器的响声也能起到早期预警的效果。最重要的是当防线失守的时候，人们可以开着载满物资的 RV 冲出一条血路。

学校：小学设施的围墙的主要功能是防止孩子们跑到外面，由此它们不可能拥有监狱围墙的高度，并且一般都是由空心铁栅栏围成的，根本禁不住尸群的推挤。再小的校园，其外围也不是十人以下的生存团队所能应付的，由此想在这里安营扎寨，第一，同时也是最后一道防线应该是教学楼的大门，而不是校门口。学校可能什么都缺，但惟独不缺的就是桌子板凳，考虑到耐用性，学生用的桌椅一般都是由实木与金属制成的，它们用来堵住门窗是再好不过的材料了。为了迎合孩子们好动的天性和德智体全面发展的总要求，学校在建设时会留下大量的活动空间，这会给防守留下许多隐患，但借助主楼的钟楼，一名狙击手就足以对校园环境实施控制。尽管学校是传授知识的地方，但它依然能够为幸存者们提供必要的生存资源：吃喝可以在食堂和自动贩售机中获得，走廊中的消防斧、实验室中的剪刀、体育器材室中的棒球棍都可以用来当作武器使用。

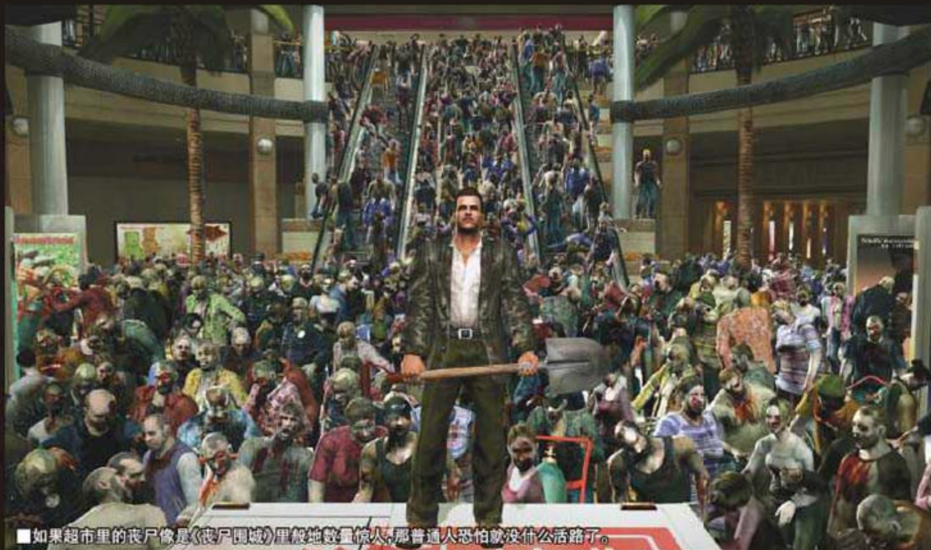


■农场周围的开阔地形非常适合防守丧尸，但却很难抵挡有组织的人类进攻者。

我们通常会把"小学生"当作是"低水平"一词的代名词，比如"国足的战术完全就是小学生级别"，但在丧尸末世中，小学生要比大学生可爱许多：灾难发生时，校方会在第一时间将小学生疏散，家长们也会不顾一切地前往学校接走自己的心肝宝贝。而大学生依然会滞留在自己的寝室中，这就使得大学校园变成丧尸乐园的可能性要比前者要大许多。小学上、放学时期通常都会造成周围主干道的拥堵，在丧尸事件中当然也不会例外，然而完全堵死的道路，却可以在通向校园的道路上形成一层又一层的屏障。

对于想要重新体验校园生活的生存者而言，还有一个必须考虑的问题，就是在进入之后发现这个学校依然有大量的师生（寄宿制学校通常会出现这种情况）。由于自己的武器配置和生存经验相对丰富，外来团队很自然地成为这里的领导者，你会获得充分的人力资源用来协调防守。此时你会发现，最有用的人是体育老师、劳技老师，甚至是舞蹈、美术、音乐老师，他们可以稳定学生们的情绪，让他们有事可干，让熊孩子们乖乖听话。而那些平日在调皮学生面前非常嚣张的语数外老师，此时大概只能归入混吃等死的范畴了。

超级市场：像电影《活死人黎明》、游戏《丧尸围城》所描述的那样，让幸存者占据一座大型超市，乃至是购物中心也是一种生存方式。此时对于故事的主人公而言，生存的难题已经不是如何填饱肚子，而是如何控制体重，吃什么喝什么才符合膳食健康标准的问题了。然而，超级市场恐怕是中型基地中最难防守的环境了。超市看似进出口的路径单一，监控措施严密（目的是防止顺手牵羊），但对于丧尸而言，这些都不可能产生任何的效果。超市最首要的设计目的是保证自己在单位时间内对顾客的吞吐量，因此它巨大的出口和四周大量的玻璃展窗决定了其外围几乎无险可守，隐蔽的员工通道、送货口、地下停车场入口、团购取货口等等几乎处处都是死穴。虽然丧尸没有爬楼梯的能力，但数条宽大的自动扶梯即便在停止运作的情况下，也无法阻止丧尸轻松到达上层，用货架、大件商品根本无法封死这里的道路。惟一的希望，就是赶快进入大楼的中控系统启动自动防火门，将超市的各个区域封锁起来。


■如果超市里的丧尸像是《丧尸围城》里般地数量惊人，那普通人恐怕就没什么活路了。

公寓楼：在末日世界，公寓楼 (Apartment) 要比城市屋（Townhouse）、独立房（Singlehouse）乃至土豪专属的别墅（Masion）更适合长期生存。在封死主出口之后，公寓就成为了无法攻破的壁垒，连消防梯也不用收起来。欧美公寓每层基本都是走廊式的布局，在占领行动中，肃清一层楼的走道，便可完全控制房间主人们留下的资源。安定下来的新居民们也可以很方便地以门对门、

墙贴墙的方式居住在一起，共享资源与情报。那些已经在自宅中变异的邻居也不足为惧，因为它们已经被永远隔离在了自己的家中。在没有能力清除头顶的威胁时，只需要用橱柜堵住楼梯，就能阻止上层丧尸邻居们的突然造访。

公寓楼不仅能够像快餐店那样满足最基本的生存需求，而且还能提供一定的生活质量，水箱和太阳能热水器能让你洗上把热水澡，备用发电机也能让一些电器正常工作——除了上不了网，看不到电视节目以外，这里的生活与往日并没有太大的差别。在将资源耗得差不多之后，生存者们也可以从公寓的地下停车场中找到车辆，进行集中转移。不过，上述得天独厚的条件并不意味着“七十二家房客”们可以高枕无忧了。公寓内最大的威胁不是人，而是老鼠。在人类活动基本停止之后，饿死老鼠的尸体很容易引发丧尸的注意力，从而从一些疏于防范的位置闯入公寓。由于城市环境下很难有大规模，有组织的武装掠食者存在，由此公寓基本不会遭到其他派系生存者的强攻，但偷窃行为却可能在你沉浸在睡梦中的时候在精心布置的防线上产生致命的漏洞。一旦大股丧尸涌入公寓，没有任何迂回可能的走廊必然会成为房客们的坟墓。

事实上，对于正在寻找居住地的生存者而言，一栋已经被其他人占据的公寓，要比遍布丧尸的公寓要更加危险，擅入其中恐怕只有被神经紧张的住客们乱枪打死这一种结局。你必须在这些“房东”面前展示极大的善意、战斗力、生存能力与人格魅力，才可能被接纳，否则还是对那些亮着灯的大楼避而远之吧。

豪宅：土豪们之所以身为“豪”，是因为他们占据了太多的“剩余生产资料”，之所以“土”，是因为他们没有“扩大化再生产”的意识，全部将钱糟践到了自己的衣食住行上。虽然人一次只能睡一间房，开一辆车，吃一顿饭，可土豪们就是要花上数十倍、百倍于单位消费内容的钱。体现在“住”上面的，就是房子不仅要大，装修要豪华，最好外墙都是花岗岩或者是大理石砌成的才好。所以二战时期的欧陆战场，盟军总是喜欢“征用”豪宅当作指挥部（参见《遥远的桥》）。现代化的豪宅不仅高大坚固，而且还设计了完善的保安、通讯和维生系统，不仅仅是门禁这样的电子设备，媲美特勤局的私人保安人员，还有足以防御核弹的地下设施，总之大腹便便的土豪们就算是在末世中想当上一两年宅男都毫无问题。

然而生存者想将豪宅据为己有，或者让土豪们为自己提供一个容身之地，这种难度不亚于从一大群丧尸中间死里逃生。占据社会食物链顶层的这些人，永远都会把社会歧视作为斗争的武器，以保证自己拥有政治权力，挣得较多物质财富和占有别人的劳动价值，即便在丧尸世界，这一规则也不会有任何的变化。在《丧尸世界大战》原著中，就记录有这样一个故事：一个在纽约长岛上拥有大宅的土豪在家中囤积了大量的资源，然后邀请他的社会名流朋友们拖家带口的到自家来避难，这样就能在外面乱成一锅粥的世界中天天围着泳池搞 BBQ，开鸡尾酒会了。怎料其中的一只猪一样的基友将这个消息弄到网上去炫耀，引得全城的幸存者削尖了脑袋往这里赶。结果可以预料，土豪和他们的小伙伴从枪柜中拿出武器，将这群刁民们全部给突突了……



■广阔的球场中央有着大量的泥土，除完了草就是一大块好田。

●大型基地

体育场：现代化的体育场在构造上与古代的圆堡非常类似，尽管为了让数万名观众可以快速进入看台找到对应的位置，体育场的出入口在任何大型建筑物中都是最多的，但它们均可以通过中控系统快速闭锁，并且就算是丧尸突入了内部，也很难爬上长长的楼梯到达看台——即使到达，在爬下看台的时候肯定要被摔死，当然，英超式的专业足球场（球场和看台之间只有一个广告挡板）除外。在城市遭遇突发事件的时候，体育场的草坪总是被用来充当疏散点和临时救护点。这里不仅能够搭建帐篷，而且草坪上还能种植农作物，让生存者们长期在这里安营扎寨。球场并不是为了生活而设计的，但更衣室、小吃店、自动贩售机等等设施可以维持基本的生存需求和生活质量。

城堡：我们习惯上将城堡时代与骑士阶层完结的原因解释为火药的发明，然而，并不是每一位骑士都被火枪打得人仰马翻，也并不是每一座城堡最终都被实心炮弹轰成了渣渣，大量的中世纪古堡在崇尚人文的欧洲都被完整无缺的保留了下来。尤其在英伦三岛上，仅威尔士一地就现存近百座城堡（这也是威尔士被称为“城堡之国”的原因）。它们不仅维持了原有的构造，而且围绕城堡的经济体系格局，比如农庄、牧场依然得到了保留，这就意味着人们依然可以像维京人入侵、中世纪领主大战时期那样，平日里进行经济活动，在城堡内储存必要的资源，一遇危险就全部回撤到高墙之中。留给英国生存者的惟一问题，就是在防御武器上也必须重新用回滚木擂石之类的手段，因为英国对枪支严格管制，即便你洗劫了一座警察局，也没法搞到足够防御城堡的火器。这个问题在位于大洋彼岸的美国倒是不存在，然而没有任何内涵可言的扬基佬可没有城堡这种高端建筑物，诸如赫氏古堡、听涛山庄、珊瑚城堡这样有“城堡”之名的大型建筑物群，本质都是豪宅、酒店、景点。尽管美国有大量冠以“堡”字（Fort）的地名，但这些“堡”绝大多数都是在北美殖民、独立战争、内战时期修建的要塞以及驻军的所在地，根本没有任何的防御价值。

游轮：在丧尸爆发的时候，最不容易被感染的人群，就是大型交通工具中的乘客们，因为他们的环境相对封闭，严格的登船、登机手续不可能让已经被咬，或者出现感染症状的人混入舱门之中。然而，在社会秩序全面崩溃的情形之下，失去调度的火车很快就会面临出轨、对撞事故，飞机很快也会因为燃料耗尽而被迫降落，除非你的座驾是空军一号，并且沿途还有数架加油机会提供保障。此时最安全的载具，莫过于游轮。我们不需要玩一出丧尸版的“大航海”，因为丧尸不会游泳，只需要将游轮驶离码头就可以让自己与活死人们完全隔绝，即便船上出现了感染者，处理它们也是相当简单的——只需要将其抛入大海即可。游轮的一次补给可以满足上千人在一周时间内的饮食起居，生存者们在这里根本不需要担心资源的问题。惟一的难题依然是留给外来乘客的：当你在奇幻漂流的途中饿得两眼发黑，突然看到眼前出现了一艘漂浮在大洋中的游轮，甲板上又找不到任何活人的影子，那么不用怀疑，这是一艘丧尸船！

监狱：丧尸世界最安全的地点，就是每一个守法公民在正常生活中都不愿意去的地方——监狱。高墙、电网、视野开阔的岗哨、充分的食物储备、一定的医疗条件、封闭的内部空间，这些让人不寒而栗的元素此时却可以给予生存者极大的安全感。当然，想把这个用来将社会危害最大的个体成员汇聚一处的场所改造成避风港湾，也并不是一件容易的事情。首先，监狱最重要的设计目的就是避免里面的人跑到外面，而不是阻止外面的人进来。也许生存者们可以在地图上轻而易举地找到监狱的位置，从访客通道到达内部，但必须认识到这里的犯人可能全部还在里面。由于犯人们都可以有限地接触大众传媒，他们不可能对丧尸爆发这种大事件一无所知。当群体情绪出现异常的时候，管教人员必然会将犯人的活动空间控制到最小，以杜绝暴乱的可能性。因此生存者们踏入监狱大门的之后，你所面对只可能是三种越来越糟的结局：犯人们已经吃光喝光了所有的生存资源，他们可能在你打开监区大门之后说一声感谢，但更大的可能性是行为失控的他们会把你也生吞活剥；犯人们早已经饿毙，留下一座臭气熏天，充满了尸腐瘴毒的死亡集中营；犯人们在“行尸走肉模式”（每个人都感染了病毒，死亡之后就会自动变身丧尸）的作用下变成了丧尸，你必须将的脑袋全部都敲碎

才能当上新的“典狱长”。此时最理想的情况就是吓破胆子的狱警们早已经作鸟兽状散去，暴动成功的犯人们也跑光了，监狱中只有零星的丧尸需要你去“手动”清理。此时你会发现监狱中一群丧尸所可能造成的危险，要比几个满脸横肉，带着不怀好意的表情要求入伙的犯人要低上很多。

每一个监室（Cell），每一个监区（Block）都可以封闭，并且每一个监区都有通向公用设施（澡堂、食堂、行政楼）的通道。控制了一个监区，生存者实际上就控制了整座监狱的资源与使用权，没有必要非要把丧尸与犯人全部都杀光，所有显性的内部威胁都可以得到有效控制。剩下来的事情，就是如何能够让一个大型团队能够在这里长期生存了。尽管即便是关押重刑犯的最高级别警戒监狱，也会提供一些“行为纠正”项目，比如图书阅览、健身、体育场馆，让生存者们能够在情绪随时可能崩溃的情况下找找乐子，但整体看来，以铁栅栏、牢房为主体的阴森环境很容易激化生存者的负面情绪。在日常情况下，监狱运作的本质是少数人（狱警）对多数人（罪犯）的控制，所依靠的正是暴力（武器、戒具）与制度（关禁闭、刑期延长）给犯人所带来的威慑力，但在将这里生存的主题从犯人变成幸存者之后，上述法则并不会奏效，这就给团队领袖的管理艺术提出了更高的要求。


■面对全副武装的敌人，监狱的防御能力就不是那么理想了。

需要特别注意的是，老式监狱要比新式监狱更适合丧尸世界的生存。老式监狱通常都会用砖石砌成的高墙，而不是铁丝栅栏来封锁外围。关押安迪的肖申克监狱和关押“史高飞”的狐狸河（Fox River）监狱，要比《TWD》第三季中登场，至今还是故事场景的那座监狱更有战略价值。

同时幸存者们需要担心的不仅仅是针对丧尸，还有外来的武装入侵者。须知狱警武器的主要功能是镇暴，少数实弹枪械更多是出于威慑，而不是肉体消灭的目的，在面对有组织的强盗时候，监狱生存者们并没有正面抗衡的本钱。

领导与分工

正如上文所述，单人在丧尸世界几乎没有长期生存的可能性，而在人性的丑恶面在生存压力面前全部暴露出来的末世来临之后，团队中的每一个人都是一枚枚会行走的定时炸弹。况且对新成员的吸纳基本上都是在生存旅途中临时完成的，对团队中每一个人都知根知底的可能性几乎为零。因此，《行尸走肉》第四季中“监狱帮”的领袖 Rick 给那些寻求庇护的陌生人提出的三个问题，是了解对方底细的最佳方式：让他们杀了几个行尸，目的是了解对方的勇气如何，拥有多大的战斗力，情感是坚强还是脆弱，一个看到丧尸只会尖叫的人，在加入团队之后只能浪费宝贵的资源。让他们杀了几个人，同样是了解对方的战斗力，因为杀人要比杀丧尸更困难，而最后一个问题——“为什么”，是看那个人的人性是否沦丧，毕竟在对资源的争夺中，同类之间的相残是不可避免的，关键是看对活人痛下杀手是在何种前提之下。只有通过测试，证明自己能够带来帮助，而不是激化矛盾的人才能够成为团体的一员。一个完整的团队，其分工构成大致如下：

领袖：哈罗德·孔茨说：“领导是一种影响力，或叫做对人们施加影响的艺术过程，从而使人们心甘情愿地为实现群体或组织的目标而努力”，他的战斗力也许并不是一流的，但他对团队绝对的控制力却时刻也不能放松。民主与独裁两种统治方式都是实用的，不过实现对每一个组员控制的关键都是相同的——让他们相信维护领导者所制定的游戏规则（即“秩序”）可以保证各自的利益。当组织中的多数人感到指示不利于或有悖于组织利益，从而会从根本上侵犯他们个人利益的时候，他们就会撤回他们的支持，在这个时候，管理者的领导权威也就不存在了。在《TWD》中，相对于“监狱帮”这种人数在 10 人以内的小圈子而言，“总督”（The Governor）治下的小镇伍德伯里，就必须采用表面上更加铁腕的风格了（当然在外包装上要采取一定的柔性姿态）。“总督”好话说尽，坏事做绝的行事风格，无疑就是为这种统治模式量身定做的。


■总督的确是个末世枭雄，要不是碰上了主角光环加身的主角小团队，说不定还能成为地方一霸。

参谋：参谋通常是团队中的长者，一方面他们充当的是领袖制定行动方案时的顾问，他们的理性思维和丰富的生活经验，能够让每一个事关全局的决定更加完善。另一方面，他们也充当着其他成员的意见领袖，能够调和领导者和被领导者之间的关系，起到润滑油的作用。

执行者：即俗称的“打手”角色，他们担任着执行领袖使命，以强力手段消灭团队中的不和谐因素，维护秩序运转等等脏活累活。在团队遭遇外部危险的时候，他们往往要身先士卒，扮演守护者的角色，只会窝里横的执行者，往往会破坏“干群关系”，并且很快挨到压迫者们的黑刀子。

除了成熟的领导架构以外，生存者团队还需要一些技术型人才。

通讯：末日之中最稀缺的资源，恐怕就是空气中的无线电信号，一阵断断续续的呼叫，哪怕是有规律的杂波，都可能指引生存的道路。这个时代中最需要的通信工具不是“土豪金”，而是一架无线电台，和一只配套的“火腿”，也就是无线电爱好者对自己的昵称。

医疗：同样是医务人员，一名赤脚医生，乃至是兽医，对于团队的价值也要大大超过脑神经科主任。被丧尸咬伤一口之后自然除了往脑袋上来上一枪之后没有别的处理方案，但是一般性的创面处理，止血，都必须依靠拥有一定外科急救知识的人。即便在人员全部活奔乱跳的情况下，外出寻找补给的时候也需要带上一名“医疗”属性的人员，因为他可以告诉你废弃药房中的哪些药剂是团队成员目前紧缺的。



车辆：驾驶几乎是人人都具备的技能，确切地说，这里说的“车辆专家”是指汽修这样的车辆保障人员，他们不仅开车技术一流，不会在途中遇到一只丧尸就朝左打死方向，更不可能稍微一紧张就油门刹车傻傻分不清楚，更重要的是他们能够在 4S 店全部歇业的情况下，保证营地内部的车辆能够正常运转。即便在途中抛锚的情况下，他们也知道如何从其他废弃车辆上获得正确的零部件，来让团队赶快离开是非之地。

猎人：一名擅长使用狙击步枪，具有追踪技能的猎人，可以让团队在未知区域中远离危险，尤其是来自其他生存者派系的危险。长期的野外生存经验，使得他们在食品短缺的情况下，能够分辨那些动植物可供食用。

建筑师：他们熟悉各种建筑物的结构，知道它们的薄弱位置，为团队的布防提供有益的建议。

◀在《行尸走肉》中被观众称为“弩哥”的 Darl 就是典型的猎人，这点从他的惯用武器中就可以看出来，不过他在电视剧中的战斗力可是《COD》级别的。

觅食行动

从丧尸盘踞的地点虎口拔牙是很难做到的，因为战斗力再强的小队，都会面对一场敌人越打越多，自己的活动区域越来越窄，直到被从四面八方赶到的行尸撕碎的绝望战争。“突袭”特指对其他人类生存者团队的攻击，这往往会面临着较大的争议，因为攻击同类，就意味着实施者已经丧失了最基本的人性，其生存已经与行尸没有任何的区别，甚至更加危险，这是置身事外的我们很容易得出的道德判断。然而置身这个异变世界之中，对“正义”的坚持，真的可以超越对生存的追求吗?《最后生还者》所做的第一道减法，就是将不属于末世的道德准则全部抛弃，流程中接触到的每一个敌对势力，都不是标签化的存在——无论是在废墟中搜刮灾变前人类留下的各种资源的拾荒者、依靠严刑酷法维持隔离区秩序的政府、拥有崇高理念和响亮口号的“恐怖分子”火萤组织，还是游走在灰色地带的走私客，他们所做的一切都是让自己的团队生存下去，用黑与白的二分法来评判谁是正义，谁是邪恶是空洞无力的。就像在山区中靠杀人越货过日子的“猎人”团体，自然环境决定了他们的生存方式，想要当个圣人只会如同“何不食肉糜”一般荒诞。

即便你占据了农场这样可以自给自足的生态系统，想满足所有人的日常需求也是不可能的。在社会化大生产和市场经济时代，想在一个地方就获得所有的生活资源是根本不可能的，此时就需要外出寻找补给。除了准备好破门工具与武器以外，你还需要注意以下要点：

包具：外出寻找补给，目的就是一趟捞足捞够，但如果人都已经死了，身上背的再多资源也失去了意义。选择包具的原则是容量适当，不要影响四肢活动能力，遇到危险的时候能够迅速解除，因此 30 升左右，拥有 MOLLE 系统（可外挂附包和战斗装备），具备快扣能力的军用背包就是最佳的选择。寻找补给不是逛超级市场，拎着、提着或者是拉着装满物资的包具，恐怕就连跑都不是那么一件容易的事情。



▲强烈的光源在黑暗环境中特别容易“拉仇恨”。

光源：只有在电力供应消失的时候，我们才会意识到现代建筑中的许多区域，比如公寓的走道、大厦的安全通道，以及那些没有窗户的内部设施在户外艳阳高照的情况下，也会如同黑夜一样伸手不见五指。手电筒是最容易找到的照明设备，但使用不当的时候，也可能变成丧尸和敌对生存者的预警。由于手电筒所发射的光束只能照亮场景的一部分，一些近在咫尺的威胁很有可能被忽略掉。对于心理素质差的人而言，未知所产生的恐怖很容易在这种情况下被放大，进而给团队的活动增加不稳定因素。灯笼、荧光棒这些照明能力有限，却可以让使用者一次看清周围情况的照明物必须带上。头灯和插在胸部口袋使用的 L 形电筒可以解放自己的双手，但在回过头来与队友交流的时候会导致眩光，造成严重的误判。

车辆：五个没有经过任何军事训练的人都可以在五秒时间内钻进一辆轿车，然后发动走人。然而在背着满载物资的包包的时候，情况就会完全不同，具体情况您可以回顾一下自己上街血拼，然后拦下出租车时的狼狈镜头了。丧尸世界的最佳扫货载具应该是皮卡，赶到撤离点之后的生存者们只需要卸下包具往货厢一扔就可以上车，危机情况下甚至连最后一步都可以省去，直接爬上去拍拍驾驶室的顶部就可以示意赶快跑路。

路标：资源的寻找应该以基地为圆心，按照由近及远的原则实施觅食，即从“窝边草”开始吃起。但即便对于位于基地最近的小型居民点而言，想一次就把有用的东西全部拿走，是完全不可能的，为了将不可预知的威胁降到最低，行动策略一般为逐屋清除，切勿普遍撒网，东捞一点西捞一点。由于一个居民定居点要在数次“觅食”之后才会被生存者们洗劫一空，为了给接下来的行动带来便利，此时就需要准备好路标——它绝非什么高科技，一卷胶带，一罐喷漆足矣。在已经清空的房屋中，可以用胶带在门上贴一个 E 字，在那些已经确认安全，但此次行动已经无暇顾及的房屋，则可以用胶带在门上贴出一个“\”型，在下次路过时可以通过封条的完好度来确认是否能够再次进入。即便是自己生活的小镇，在灾难发生后都会变得面目全非，在情况失控之后想靠熟悉的记忆或者是地图来指引逃生的方向是不可能的。如果在上一次到达这里的时候，设置好到达撤离点的最佳路线标记，那么一次失败的行动最多只会丢掉几包货物，而不是鲜活的生命。



■皮卡是优秀的载具，就是容易被丧尸攀爬比较烦人。

行动步骤

1、侦察：在队伍进入目标区域之前，你需要弄清下列问题——有多少个出口，是否有丧尸、生存者与潜在的地形、建筑物威胁。

2、计划：决定具体的目标建筑物，给队员们布置任务，决定撤离点，设置好行动与回合的时间。

3、进入：帅呆酷毙的 CQC 战术在丧尸丛林中执行觅食任务时候一无是处，从一脚踹开大门开始，你就可能已经为盘踞在这里的不死族们敲响了开大餐的钟声——如果你的队伍中没有锁匠之类的职业，那么最好不要采用任何破坏性的破门方式，须知当正门打不开的时候，我们总能找到一扇幸存者们逃亡时留下的后门。像《TWD》游戏版主角 Lee 那样多次将随行的小萝莉从气窗丢入房间开锁，这是严重不负责任的行为，因为一旦门是用钥匙反锁的，你就等于是将同伴彻底抛弃了。而一旦门真的是从内部扣住的，那么就意味着威胁此时还藏在屋内……

4、搜集：进入屋内之后的分组行动中，每组的人数最好控制在三人，狭窄环境下人数过多容易由于拥挤而导致配合上的失误。就像觅食行动的第一步那样，首先要做的依然是对每一个房屋进行侦察，确定安全之后再搜集补给。


■看似平和的破旧小屋有可能暗藏杀机。

丧尸们不可能允许我们带着小推车，像周末出街扫货那样从食品店逛到野营工具点，再到汽修店，最后去警察局回味一下警民关系的温馨，顺带拿走一些枪支弹药。除非基地对某一资源紧缺，比如汽车蓄电池，或者是治疗特殊疾病所需的药物，否则最好不好去“专业”的设施。之所以在采集日常补给的过程中要选择民宅，是因为它们原先的主人们已经帮你采购好了日常生活所需的一切，并且安全系数也要大大高于那些开在闹市区的店铺。你可以在卧室中找到衣物，在卫生间中找到常见的药品（主要是抗生素和镇痛剂），在厨房中取走储藏的罐头食品，在车库中得到工具。注意枕头、脚垫的下面，你可能获得意外的惊喜。

结语

“为什么丧尸游戏 / 电影的主角越来越帅（靓）？”

“为什么丧尸越来龙套化了？”

“为什么丧尸游戏 / 电影的剧本越来越像是由丧尸大脑构想出来？”

“为什么拿丧尸秀枪法、刀法、拳法和腿法成为了一种时尚？”

“为什么丧尸游戏 / 电影同质化趋势愈发明显？”

为什么……

在《TWD》横空出世之前，丧尸题材遭遇过很长一段时间的瓶颈期，甚至有被边缘化的迹象。也许这是因为丧尸根本就归入不了“恐怖”题材，它无非就是这个套路——血肉横飞、残肢遍地、众叛亲离。没有心理的惊悚、没有人吓人的邪恶、没有妖魔鬼外的骚扰，有的只是一群行尸走肉，有的只是诉说如何应对这种套路的套路。与还可以玩些黑色幽默、生存恐怖、人性反思的电影相比，丧尸们在游戏世界中的命运更加悲惨——它们如今根本就是用于被各种割草的道具，区别仅仅是推倒它们的难度不同罢了。倘若是“《丧尸围城》系列”中那些总是有着不靠谱职业的主角登场，遇到的丧尸必然是速度缓慢、血量偏低、攻击方式单一化……简言之，就是肉鸡化，因为这样玩家打起来才爽快。而若主角是如“《生化危机》系列”般的猛男打女，手中武器又无比劲爆，则丧尸们自然不是皮糙肉厚就是行动迅捷，甚至还可能强塞点 AK47、RPG 什么的给它们耍呢！但万变不离其宗，弄死它们的办法不外乎拧颈、爆头、枭首、腰斩、大脚狂踢、老拳猛捶这几种形式，区别也仅仅只是按一下键就砸死一大片，还是需要按几下键才能砸死一小群罢了。



随着 2012 年的到来，“末世”作为一种消费对象，对 ACG 题材的发展产生了深远的影响，传统的灾难、丧尸、求生等影视 / 游戏题材的亚类型在所谓的“文艺性”的包装下，出现了井喷式的发展，也让“丧尸灾难”找到了解决先天缺陷的方法，这就是用生存主题，将动作和冒险这两种相互干扰的游戏方式进行二度整合。同时，丧尸并非是一种臆想出来的事物，它将病毒感染、同化、消灭一个生命的过程以实体化的方式表现了出来，而病毒本身也是最有可能导致现代社会坍塌的因素之一。今日大行其道的所谓“文艺流”丧尸作品，就是把生存主义这一现代人或多或少都会接受的思潮，与“丧尸”这一表现乐趣相结合的产物。流行文化对 Z-Lifestyle 的畅想，是一种信仰，是一切生灵都无法或缺的一部分。只有在生存受到威胁的情况下，我们才能真切地感受到，日常接触到的一切看似稀疏平常的事物的真正价值。

文 莱莱子 编 八重樱 美编 心の永恒

巫魔会

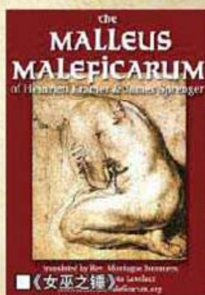
关于女巫的七个故事

"Eye of newt, and toe of frog, 蝾螈眼，青蛙趾
Wool of bat, and tongue of dog" 蝙蝠毛皮，猎狗舌
"Adder's fork, and blind-worm's sting, 蝰蛇尾，蛆虫毒
Lizard's leg, and owlet's wing" 蜥蜴有腿来一条，夜鸮翅膀撕一对
"For a charm of powerful trouble, 凑成一副好魔蛊
Like a hell-broth boil and babble" 炖成一锅地狱汤
"Double, double, toil and trouble, 咕嘟，咕嘟，煮得欢
Fire burn, and caldron bubble" 釜下烈火永不熄
----------《The Witches Caldron 》(《女巫之釜》 威廉·莎士比亚)

公元 14 世纪下半叶，是欧洲历史上格外混乱的多事之秋：饥馑、黑死病、百年战争、暴动、内乱、土耳其人的进攻、教会分裂……人们普遍感觉自己生活在一个前所未有的大灾难时期。世界天昏地暗，一切都在崩坏，笃信宗教的时人相信，是人类自身的罪恶，和教会的腐败无能导致了这一切的发生，这就是《圣经》中预言的"启示录"，只有一场广泛的最后审判才能彻底解决这场危机。

于是，在宗教法庭的推波助澜下，一桩桩所谓的"巫案"变得越来越有声有色——一切无法抗拒的天灾、无法处置元凶的人祸、甚至症状怪异的疾病（比如麻风和精神分裂），都可以被简单轻松地归类为"巫术作怪"——因为慈爱的天父显然不可能坐视虔诚的子民经历如此多的痛苦，传统的"苦难是上帝给人的试炼"解释已经不能令人满意了。于是，魔鬼和邪恶的巫术，成了这场"最后审判"的终极被告。而由于魔鬼无法亲自坐上审判席，那些被认为施放邪法的男人和女人，就倒了大霉。

现代英文中的"巫术"一词一般为 witchcraft，但这是一个复合词 (witch+craft，意为"巫师的作为")。对"巫术"更古老也更正统的表述，是来自拉丁文的单词 Socery。其中"Sors"这个词根，在拉丁文中的意义是"命运"或"遭遇"。而拉丁语系语言中"巫师"一词也通常都和 sors 词根有关系，因为在古代罗马和希腊的神话中，被称为"巫师"或"女巫"的人，都有着通过祭祀和仪式改变他人命运的能力。英文的 witch 和 wizard，其词根则是"wise"（智慧）。可以看出巫术最初是一个中性词，甚至隐含褒义。但是在天主教会的善恶二元论影响极深的中世纪后期，巫术和巫师基本成了"上火刑柱"的同义词。



■《女巫之锤》

进入 15 世纪后，随着活字印刷术在欧洲的出现和推广，一本论述如何侦查和发现各类巫术，以及怎样审讯所谓的"巫师"的专著《女巫之锤》(Malleus Maleficarum) 流行开来，被指控的男巫数量直线下降，巫术一夜之间，又成了女人的专利。

这种观念的大转变，直接导致日后 witch 和 wizard 二词的分野——现代英语奇幻文学中，wizard（巫师、法师）一般都是正面形象，还有"天才"、"高人"之意（比如 NBA 华盛顿奇才队）；而 witch（女巫）基本都是反派，其在日常会话

中的引申义也绝不是称赞，称某女为"witch"，等于狡诈、恶毒、难缠、蛇精病……等等。在各种影响较广的奇幻作品中，将 witch 用于男性的，只能想起《魔戒》里的"巫王安格玛"（Angmar the Witch King），而且是反派中的战斗机。

后世的研究者将《女巫之锤》和其他大量论述如何"狩猎"女巫指导手册的诞生，归结为基督徒对女性根深蒂固的不信任感——因为夏娃受到了蛇的诱惑，人类才会被赶出伊甸园——还有当时著书立说的男人们，对女性身体构造和生理特征（比如月经和天文月相之间的关系）的不理解甚至恐惧。

但是，如果论及普遍到王国上下、城市乡村每个角落的猎巫行为，可悲的是，其起因往往不是宗教、不是正义、也不是什么潜意识的危机感，而是最常见的人与人之间的夙怨：邻里拌嘴、财产纷争、争风吃醋，日常琐碎小事中积累下来的仇恨，加上不安定的时局对人性之恶的催化作用，最终演变成一场疯狂的闹剧：只要想害人，就告TA行巫！如果对象是个上了点年纪的独居女人，又从事类似接生、医药之类的营生（当时不少中老年妇女都是专业或半专业的接生婆、妇科或儿科医生、甚至兽医），那更是一告一个准，被告人往往毫无脱罪的希望。

她们会被带往地方法庭（现代人常以为是宗教法庭，但是，事实上，16 世纪之后的女巫审判基本上全部由世俗法庭接手），脱光衣服，由刽子手在她们身上寻找所谓"魔鬼的印记"——一般是小块无痛感的部位，也可以是疣子、痣、疤痕、老茧或胎记……换言之，永远可以在某个人身上找到类似的"印记"。还有其他一些流行一时的方法来甄别巫师，比如水验法：将被告绑上石块扔进水中，如果还能浮起，证明她身怀异术，沉入河底则属无辜。

被告人有权为自己申辩，但作用不大。如果她认罪态度良好，并且招供出别的同犯（女巫是不会一个人去参加魔鬼的"黑弥撒"，即所谓的巫魔会），可以得到宽大处理——先被勒死再焚烧尸体。如果硬抗到底，那么便只有上火刑架一途了。不是没有被侥幸释放的人，但也不是没有多次被人控告，最终还是难逃一死的倒霉鬼。即使没有再次被捕，因巫术而受过审判的女人也会终身背负污点，甚至被私刑处死，或被从故乡驱逐，后者对于她们而言和死刑无异。


荷兰画家博斯的《炼狱》

从客观的角度来讲，年老的寡妇常被当做密告的目标，起因往往是财产。欧洲中世纪的女性地位类似中国古代：在家从父，出嫁从夫。只是夫死可以不必从子，而且有权得到丈夫的财产，因此寡妇比之于其他女性，地位相对独立。但在危机感深重的神学家们看来，则属于"无人监管"的状态。在家族中其他成员眼中，她则是一个妨碍遗产传承的障碍。很多女人是被她们的女婿、甥侄、或其他亲戚告上法庭的。


女巫作法

但另一方面，为数众多的人依旧对巫术的存在深信不疑：产妇生出死胎、家畜诞下畸形的幼崽、十字架的念珠忽然断裂、甚至吵架时说出"愿你被魔鬼抓去"，都会被有意无意地视为作弄巫术。而且，虽然后期官方对异教信仰一直非常严厉，但在基督徒立国早期，为了推动基督教的传播，教会上层有意识地让欧洲各民族的异教传统和基督教义融合，将神庙改建成教堂，对异教神祇的崇拜也转化为对众多"各司其职"的圣徒的祈祷，甚至每一种职业或疾病都有对应的主保圣人，用所谓的"圣物"来做护身符或治病，都是平常之事，而这些行为，其实与巫术并没有本质区别。

于是，对上帝之外的超自然世界的敬畏，正如那些改头换面隐藏在暗处的古代信仰，依旧顽强地盘踞在每个人的心中。比如，世世代代的接生婆都会像希腊罗马时期一样，去除产妇身边一切打结、盘绕、编织的东西，并向分娩的保护者祈祷（以前是月神阿尔忒弥斯，后来是圣母玛利亚）。在这个经常诞生女巫的"高危"行业中，还有人懂得用药草和熏香来缓解产妇的痛苦，用按摩的方式调整胎位，这些在普通人眼中往往都是神妙的"魔力"。虽然教廷三令五申禁止，但还有人悄悄从事占算卜卦，从农民到贵族都乐此不疲。即使在《亚瑟王传奇》这样宗教色彩浓厚的故事中，依旧出现了大湖之女薇薇安这样法力高强的正面形象。尽管她经常使用法术，却从没有人认为她是个女巫。

17 世纪后半叶之后，对巫术的恐惧开始逐步扭转。有趣的是，基督教又在其中发挥了重要的作用——宗教法庭和部分教会人士主动插手干预，想遏制世俗法庭在搜巫运动中的狂热和不择手段。首先公开对"玩弄巫术"提出异议的是德国耶稣会教士弗莱德里希·斯皮（Friedrich Spee），他在 1631 年出版了《论审案或对女巫起诉的谨慎性》，产生了广泛的影响。斯皮认为，巫术不一定是主观的作为，很可能只是轻信或病态想象力的产物，或者是一种精神疾病，因此对所谓的女巫或巫师施以极刑是非常不公正的。

与他同一时代的许多知识分子、医生和大多数新教徒都反对"猎巫"行为。以法国为例，巴黎最高法院对巫案的司法程序要求越来越严格，被地方法庭宣判有罪的被告，虽然一直都有上诉权，但以前其实形同虚设。1641 年，最高法院为了表明态度，处决了一些地方法庭的法官，因为他们干扰被告的上诉，并且迅速将犯人处死以求结案。1682 年，路易十四颁布一道重要谕令，规定涉及巫术的案件中，必须有物证才可以立案，从此彻底推翻了以前仅凭谣言和揭发就能抓捕传讯的传统。由于多位司法界和教会人士的努力推动，肆虐一时的肉刑也被永远废止，刑具逼供再也不是欧洲司法程序中的一个常规组成部分了。

进入 18 世纪之后，随着猎巫运动的平息，和哲学启蒙思潮的出现，对巫术和巫师的狂热彻底终结，巫术的地位下降为庸俗的迷信，和无知愚民虚妄的幻想。不过，后来它又在浪漫主义艺术家的想象中重新找回了一些光彩——通灵的力量、飘渺的灵魂、歌特式的人物和悲剧性的命运……女巫和巫师成了许多画家喜爱的描绘对象，历史学家米歇莱甚至在他的《女巫》一书中，将女巫描写成受教会迫害而奋起反抗的女英雄。她们传承着来自古代的知识，是自然与生命的守护者。他写道："女巫死了，但仙女却不会，她们还会以这种不朽的形象永远存在下去……"


火刑

这或许是对女巫的最现代也最美好的幻想了，至少从目前影视作品刮起的超自然风潮中可以看出，人们对怪力乱神的兴趣一点不亚于中古时代——吸血鬼、狼人、恶魔、僵尸、天使、猎魔人和女巫，又纷纷聚首于各种大乱斗之中……这一次，女巫和吸血鬼未必是邪恶的，猎魔人和天使也未必是正义的。我们不妨以近期大热的美剧《美国恐怖故事·女巫团》的设定为蓝本，来好好讲讲女巫的历史和传说吧。

预言（Divination）

《女巫团》这部剧集，破天荒地以“秘密结社”的形式讲述女巫的故事——她们从古代开始，为了生存，便团结成一个群体，并选出每一代人中最强大的一个作为领导者，称为“超级女巫”。在这个设定下，女巫们的力量只来自天生（可以通过与超自然存在订立契约增强能力，但普通人不能藉此变成女巫），剧集中一共总结了七种主要能力，绝大多数人只有其中的一种或几种，只有超级女巫能完美掌握全部七种，可以通过“七阵法”试炼——挑选超级女巫的重要仪式。



■《美国恐怖故事·女巫团》

这七种能力是：预言、瞬移、蛊术、通灵、巫医、控火和魂游。

其中“预言”是有记载的最古老也最著名的超能力——古希腊罗马时代就出现过不少有预知能力的女祭司，或者用动物脏器、骨头或其他自然物体进行占卜的术士。肝脏读取术从公元前2000年的埃及和巴比伦一度传播到安纳托利亚和巴勒斯坦。而树因为被视为连接大地和天空的标志，一直在古以色列人的精神世界中扮演着特别的角色。《圣经·旧约》中的一位女先知底波拉，就被特别写明“住在一颗棕榈树下”。

在所有关于预言的传说中，最有名的莫过于特洛伊公主卡珊卓拉的故事：她被阿波罗赐予了预知能力，但又因为拒绝后者的求爱遭到神的诅咒——她预知的事情谁都不会相信。这位公主在帕里斯王子出生时，就预言弟弟将会导致特洛伊的陷落。木马计发生之前，她也已经知道其中藏着敌人，可没有人理会她的警告，祖国就这样被攻占了。她自己被希腊国王阿伽门农俘虏，最终被后者的妻子所害而死。她在希腊神话中代表了所有“超越时代”的先知们的悲剧——“心中负荷着宇宙真理的可怖奥秘，使她隔绝于正常的人生，在世人眼中成了疯子”，能够预见未来，却又完全无法阻止毁灭的降临，人在天意之下这种绝大的无力感，完美地诠释了希腊式悲剧中“命运弄人”的永恒主题。


■卡珊卓拉

后世认为，卡珊卓拉的故事和罗马的西比尔或许有前后传承的因素——两人都是因阿波罗而获得预言能力，但也都被阿波罗愚弄。西比尔是一名女预言家，阿波罗爱上了她（按这些神的尿性，多半只是求约炮而已），于是她趁机向神明要求长生不死，阿波罗给了她无限的生命，却没给她无限的青春，最后她变成一个永远不死的老太婆，丑陋干瘪，被称为“女巫”。世传她在数千年间，都在小亚细亚一代巡游，曾将自己所预见之事写成九卷书，要重金卖给罗马皇帝。后者嫌贵不要。西比尔便将其中三卷烧毁，其余赠与皇帝。皇帝略微翻看，发现预言非常重要，大为后悔，想倾其所有求全书却已不可得。罗马史诗《伊利亚特》和《埃涅阿斯》中，她都以老年形象出现，用悔恨的口吻谈及自己的那个请求，感叹衰老的痛苦，并言“只求一死”。但西比尔和她神秘的预言书已成了西方奇幻中长盛不衰的题材——《哈利·波特》里教授占卜学的西比尔·特里劳妮教授，用的就是她的名字。顺带一说，这位教授被写成是著名占卜师卡珊卓拉·特里劳妮的玄孙女，其中关系已不用废话了吧。

如引言中所述，女巫在拉丁语中有“改变命运之人”的引申义，能预言的女巫，有时更被视为命运三女神在人间的化身——这著名的姊妹三人在希腊、罗马和北欧神话都有登场：在古希腊她们掌管纺织、丈量和剪断生命之线，而北欧神话则更进一步，三人分别代表过去、现在和未来的时间三态。代表过去的乌璐德（Urd）和代表现在的贝露丹迪（Verdantci）（是的，你们没看错，就是藤岛康介《我的女神》里的那仨……）都性情温和，唯独幺妹诗库璐德（Skuld）难以琢磨，永远蒙着面纱，从不揭开，手中的卷轴也保持闭合，不示以人，象征着神秘而不可知的未来。

可是，不管希腊还是北欧，三姊妹都不是命运实际的主掌者，她们只相当于三位女祭司，向凡人传达神意而已。古人普遍认为宿命是不应被预测、也不可改变的，就连众神自己都无法抗拒加诸于他们之上的命运——譬如诸神之黄昏。三姊妹侍奉的也不是主神奥丁，而是“Orlog”，即“永恒律”，宇宙间至高无上的法则，没有具体的形态，没有类人的意识，无始无终，可以被视为“神上之神”，类似后世一神教中“上帝”或“真主”的概念。而流传下来的所有关于预言的故事，无一不在告诉人们：任何试图改变既定未来的企图，最后都只能适得其反地令预言成真。有时看上去对自己有利的预言实现，却又会带来完全相反的结果。

在莎翁名剧《麦克白》中，就出现了代表命运三姊妹的三个女巫。剧中主角苏格兰大将麦克白打败了国内的叛军，班师回朝的途中，在荒野上遇到了她们。女巫预言说，麦克白将会受封爵士，并登上王位。她们刚刚离开，国王的使者就带着诏书来到营地，将叛变的考特爵士的勋位和领地都给了麦克白。


■漫画《我的女神》

发现预言真地可以实现，麦克白的野心大为膨胀。在妻子的挑唆下，他亲手杀死了国王，放逐了王子马尔康，自己终于登基为王。可是女巫同时还预言，以后继位的将不是麦克白的子嗣，而是贵族班柯的后人，于是麦克白夫妇又试图害死班柯父子，结果只杀死了班柯，他的儿子逃脱了。

当了国王的麦克白时时担心王位落入他人之手，主动去寻找那三个女巫，向她们索求建议。女巫告诉他要当心大臣麦克德夫，还说麦克白永远不会战败，除非博南的树林可以移动，而且也没有一个妇人所生的人能杀死他。得到如此吉言的麦克白大喜过望，准备与马尔康王子的军队决一死战。在博南森林附近，马尔康让士兵身披树枝作为掩护，结果看起来仿佛树林会移动。战场上麦克白遭遇到麦克德夫，并向对方宣称自己的生命受魔法保护，不能被妇人所生之人杀死。但麦克德夫却告诉他，自己是未足月时通过剖腹产来到世间的，所以不算“妇人所生之人”。最终，女巫的预言全部在表面上成为了事实，然而麦克白还是倒在了对手剑下。



黑格尔认为，与其说莎士比亚试图通过三女巫的预言彰显命运的不可测，不如说麦克白主动迎合预言的所作所为，表现了他自身的逐步堕落。“命运三女神”的形象，在基督教影响浓厚的时


■麦克白和三女巫

代背景下，也由昭示万物流转法则的女祭司，变成人性之恶的投影，是麦克白黑暗野心的化身。但是，同时，这也是莎士比亚戏剧中，最接近于传统“希腊式悲剧”的一部：莎翁的其他悲剧致力于描写人性中善与恶的对抗，而希腊式悲剧则强调命运弄人的不可抗拒，后者通常没有固定的反派，都是人的自我意识在自掘坟墓。然而在《麦克白》中，主角就是反派，就是最终导致自己灭亡的罪魁祸首。他的下场，固然有自作孽的成分，但一切也是发源自最初尝到的那点甜头。女巫的预言引诱他、鼓励他、最终却像恶作剧一样欺骗了他。绝大多数人类追寻理想的过程也基本与此无异——在“梦想”的蛊惑下，人们努力奋斗、不择手段，甚至自相残杀，然而却仿佛永远得不偿失。无论女巫（或女祭司）的预言是否成真，最终等待我们的依旧只有永恒的幻灭感，和不可避免的、一定会到来的死亡结局。这样的命运在一代代的人之中不断重复，我们每一个都可以从中看到自己的影像。然而，人类还是热衷于预知未来，还是希图抗拒“不可抗拒”的宿命，在得到预言的同时，却又拒绝接受它昭示的残酷真相。或许，这才是命运变化莫测而又殊途同归的最大原因。


■《哈利·波特》中的西比尔·特里劳妮教授

控火（Pyrokinesis）与瞬移（Transmutation）

比之于预言的久远传承，控火却是一个新近发明的词汇，它来自恐怖小说作家斯蒂芬·金的成名作《魔女嘉莉》。小说的少女主角嘉莉是20世纪流行文化中一个代表性的女巫角色——天赋异禀，而且力量非常强大。可惜的是，这种能力没有得到恰当的引导，给她带来的只有痛苦和歧视，最终导致自己和其他许多人的惨死。

“火”在古希腊哲学体系、炼金术和基督教传统中都具备非常特殊的意义——万物的本质是水，气和土只是水的两种变体，只有火是截然独立于其他三种元素的。在炼金术中火是带来转变的关键因素，没有火加热，绝大多数物质转化都无法完成。而基督教则认为火是“净化”的象征，异端分子和巫师，都要通过火的试炼，灵魂才可能得到救赎。因此，虽然控火术实际上是“念力”的一个分支，但能使物体凭空自燃的女巫，通常都有很强大的魔力。而且由于火的破坏性，它在潜意识中代表着颠覆与毁灭，控火术的能量级通常与施术者的心理状态密切相关。前文提到的魔女嘉莉，和另一位著名的控火者——地狱男爵的女朋友丽兹·雪曼（Liz Sherman），都是在感到威胁、恐惧或者愤怒的时候，便会爆发出惊人的能量，甚至能炸飞整栋建筑。由于情绪并不总能被自身意识控制，所以控火者大多是相当危险的定时炸弹。

另一种常见的、也属于念力的一种的能力是瞬移。这是为数不多的在灵异和科学领域都被认真讨论的话题之一。从广义相对论的角度，利用虫洞可以连接时空任意之两点，从而达到瞬间移动的效果。而在量子力学领域，则有已经成为现实的量子隐形传态技术，利用第三个原子作为媒介，用激光将一个原子的量子态瞬间传送到另一个原子，于是不乏幻想者希望将这种技术“扩大化”，便能实现《星际迷航》中人、物、甚至飞船的瞬移。

超自然领域的“念力”（Telekinesis）一般是指不借助任何外力，仅凭大脑或者人体自身产生的某种能量场，去影响事物的运动规律。比如控火是加速原子之间的运动速度，使物体温度升高到燃点。而瞬移则更加复杂——有些人认为是像SF作品中那样，将物体分解，转化为讯息传送，如量子隐形传态一样。但更多人认为，是施术者相对于其他人来说，短暂地进入了一个“平行空间”，而后在另一处出现，看上去好像瞬间移动，正如虫洞的原理。名噪一时的ACT游戏《猎天使魔女》中，魔女就可以进入名为“炼狱”的平行空间，在那里面时间的流动较之正常世界更快，因此她们可以以超乎人类能力的速度移动或战斗。

不过，瞬移和控火一样有风险。无论是在量子层面上的解体重组，还是进入“虫洞”，都可能发生无法控制的细小错误，从而极大改变最终的结果——在科幻电影《苍蝇》里，男主人公的身体重组时混入了苍蝇的基因，导致他最后变成了巨大的蝇怪。而莽撞的使用瞬移，则可能会出现在非常危险的地方，譬如墙壁中、高空、深海、甚至大气层之外——不适宜人类存在的地方实在是太多了……在《亚瑟王传奇》中，有“大湖之女”别号的魔女薇薇安，就是用类似的法术，将亚瑟王的大法师梅林困在了一颗橡树里（也有说法是岩石）。


■1976年版《魔女嘉莉》


■薇薇安把梅林禁锢在树中


■《地狱男爵》电影版里的丽兹·雪曼


■猎天使魔女

魂游（Descensum）


■月与狩猎女神阿尔忒弥斯

古希腊的女神阿尔忒弥斯（即罗马的狄安娜），是月亮、森林、泉水和狩猎之神，也是繁殖和丰产的保护者。她的经典形象，是月夜中带着长弓、猎犬、坐着由雌鹿拉的车，在浩瀚林海中纵横驰骋的女猎手，身后往往跟着一群做相似装扮的侍女。因为她代表月亮，所以可以在夜间为人引路，她的光芒有时还会打开通往彼世的门，让人在恍惚间一窥亡灵鬼魅的奇异世界……由于月相的变化不定，阿尔忒弥斯本身也难以琢磨。在希腊神话中，有时她温柔善良，有时又格外骄傲蛮横，有时她帮助弱小，有时却又以残忍的手段报复无意中得罪了她的人。在她身上集合了如此之多的变幻、神秘、魔法、通灵的元素，结果后世一致将其视为“女巫之神”，也就毫不奇怪了。

在公元10世纪的一份日耳曼修士手稿里，记载了几名被控告玩弄巫术的妇女的供词。她们承认，自己曾在满月之夜，受阿尔忒弥斯的诱惑，骑在动物背上，同她一起在原野中游荡，并举行奇异而邪恶的献祭仪式来取悦她们的女神。这里的月神虽然被写得与撒旦无异，但此情此景却无疑是古希腊神话的某种久远遗留。也有文献提到，召唤女巫前去赴约的是希罗底，即希律王的王后，著名的蛇蝎美人莎乐美公主（杀死了施洗者约翰）的母亲。或者霍尔达，日耳曼民间传说中的冬至神和农神，有类似阿尔忒弥斯的影子——负责照管大地的丰产，但心情不好时也会变成可怕的样子作怪，冬夜的暴风雪就是她生气的结果。女巫必须定期和她们接触，并提供献祭，才能得到魔力作为回报。这便是巫魔会，英文Sabbat，其实来源自犹太教的“安息日”（Sabbath）一词——一望即知，是基督教不遗余力抹黑竞争对手的花招之一。


■西班牙画家德戈雅所做的巫魔会


■贵族妇女参加的巫魔会

那个时代的人对神秘恐怖的事物想象力可以说又丰富、又贫乏。关于巫魔会的描述多得汗牛充栋，但写来写去，万变不离其宗——肯定发生在深夜，而且最好是满月之夜，因为月相盈亏与法力的涨退一致。地点有时在荒野，有时在山顶或森林，还有说在十字路口和墓地的。受到召唤的女巫，会在全身涂上一种特别的油膏，便可以隐形从窗户或烟囱中爬出，骑在动物或扫帚上去往目的地。有时，体恤群众的魔鬼或邪神还会刮起一阵狂风，把与会者直接带到集会场。

而他们在巫魔会上的作为，一般被认为是参照了古罗马人对双面神伊诺斯的祭祀仪式——因为魔鬼也有两张脸，而且通常只以脑后的脸示人，意即他的世界是善恶颠倒的，错即是对，丑即是美。于是，巫魔会上所行的“黑弥撒”，其顺序与天主教弥撒正好相反，要说亵渎诅咒的话作为祷词，并用各种污秽、低贱的物品代替圣体（比如木炭）。还要焚烧《圣经》，唾弃和破坏圣像。乃至其他许多堕落的行径——从吞食婴孩、用人的脏器制作毒蛊到集体淫乱。回去之后，她们便可以令瘟疫流行、作物枯萎、女人不育……来来去去都是这些，数百年间，毫无新意。

但也有很多人说，女巫并不是真正“参加”了巫魔会，她的身体没有离开自己的居所。因为有法力的人，尤其是头顶胎盘出生的人，被认为具有“元神出窍”的能力（因为胎盘被认为是婴儿的分身），即灵魂可以脱离肉体四处漫游。从烟囱中飞走的，其实是女巫的灵魂，而且这魂还可以随意变成各种生物的形态：猫、鼠、乌鸦、猫头鹰和鹿都是常见的变化对象。1589年法国里尔的一名教士声称，他亲眼看到一个女人睡着后，有只老鼠从她嘴里爬出。那就是女巫的灵魂。而他照传言所说的，将她的身体翻转成脸朝下的状态，老鼠无法再钻进她嘴里去，天亮之后，这个女人便死去了。她的灵魂则一直以老鼠的形态在屋子周围游荡，眼睛像两点猩红的火光，看到有人接近，就会在黑暗角落里发出愤怒的嘶嘶声，结果谁也不敢住她的房子……

这也是为何传说中的巫师都带着动物伴侣，那些常年陪伴他们、形影不离的宠物，很可能就是他们灵魂的化身。德国有句俗谚：一只猫活了20年就会变成女巫，一个女巫活了100年又会变成猫。于是养了宠物，尤其是养了黑猫，也成了猎巫运动中的一条罪状。据说由于相信猫是邪灵的化身，有一段时间，欧洲民间大肆扑杀喵星人，导致鼠患肆虐，最终才爆发了黑死病。


■德戈雅画作《变形的巫师》

巫医（Vitalum Vitalis）


■美狄亚和伊阿宋

从古代社会开始，女性便与治疗、制药等行为紧密联系在一起，或许是因为她们在家庭中的首要职务便是生育、下厨、照顾孩子和病人。而女巫的形象更是离不开一只永远沸腾冒泡的大釜，里面炖煮着光怪陆离的食材和药材，普通人喝上一口可能带来各种意料之外的效果——完全就是民间传说和格林童话故事的开头。

在所有制药的女巫中，最强大也最命运多舛的莫过于古希腊的美狄亚。没有这位科尔喀斯公主的爱情和帮助，英雄伊阿宋永远也不可能得到金羊毛——她制作的药水可以让危险的毒龙睡着，让鼻孔喷火的黄铜公牛丧失战力。为了和心上人私奔，她将自己的亲弟碎尸抛入海中，趁父亲忙着为弟弟收尸的机会，逃之夭夭。


■亚瑟王最后的沉睡

回到伊阿宋的故乡伊俄尔科斯后，美狄亚又设计害死老国王佩利阿斯，让伊阿宋登上王位：她把一只绵羊杀死，丢进自己的魔药锅中，结果跳出一只活蹦乱跳的小羊羔。老国王见状，以为在锅中浸浴就可以起死回生，返老还童，结果却被活活烫死。

这名女巫的不择手段至此以可见一斑，但不知死活的伊阿宋居然敢对她劈腿，移情别恋上了科尔托斯公主。美狄亚给情敌送去了一件浸满毒液的嫁衣，让后者在婚礼上忽然烈火焚身，不仅烧死了自己和许多宾客，连宫殿都一起焚烧殆尽。然后，美狄亚毫不留情地杀了自己和伊阿宋所生的两个孩子，跑去嫁给了雅典国王。伊阿宋本人不久也因失意和悲痛死去。

在她身上，很明显集中了男权社会对女性的一切负面印象——狠毒、狡诈、善妒、无情，这种女人一旦获得强大的法力，简直不是女巫，而是魔鬼本人无疑。然而这个被后世认为是"复仇"之代名词的女人，却又充满了永恒的人格魅力——爱得不顾一切，恨得斩尽杀绝，所作所为都是那么地畅快淋漓、不留后路，毫无顾忌地彰显着自己的情感。在她面前，贪图权势的金羊毛英雄伊阿宋，完全成了一个自私而愚蠢的逗比。古希腊戏剧大师欧里庇德斯正是以她的故事为蓝本，写出了流传于世的三大悲剧之一《美狄亚》。而这也恰好昭示了巫术在男权时代对女人的重要性——地位、体力都不如男性的女人，想掌握自己的命运，便只能求助于头脑，和超自然法术的帮助了。

中古时代的人一直认为，女人出于易受诱惑的天性，加上她们所从事的工作，很轻易就会落入巫术的陷阱。猎巫运动后来将苗头对准女人，也是因为当时在中下层社会中，担当江湖医生一职的女性人数很多。而由于女性在意识形态上与丰产、繁殖之间的紧密联系，女巫所作弄的巫术也就永远离不开两大主题——生育和收成。

中世纪时期，生产是一个女人一生中最危险的经历，17世纪的一项统计表明，有八分之一的妇女会在第一次生育时死去。虽然助产士能提供一些帮助，但真正遇到难产时，用得最多的依然还是祈祷和巫术。阿尔忒弥斯会被视为女巫之神的一个重要原因，也是由于她和大地的丰产相关，因此也是分娩的保护神，生产时所用的巫术大多需要借助她的庇佑。

人们不可能没有注意到，被控告和烧死的女巫中，一半以上都是职业或半职业化的接生婆这一事实。从15世纪开始，教会便开始指派专人来担任助产士——有些是品行良好的、有孩子的寡妇，有些是修女，这种"官办"助产士的地位接近于牧师或神父，也是当时妇女可以从事的唯一的神职。她要经过培训，但多数是宗教方面而非医学方面的：比如如何为新生儿做洗礼，如何给生产后的妇女行安产感谢礼，如何协助处理难产受害者的葬礼等等。

然而，结果却表明，民众似乎更愿意选择那些"江湖医生"来接生，因为教会的助产士不允许使用任何巫术或来路不明的药物，而其他接生婆则完全没有这个禁忌。她们早就学会给产妇服用一些带麻醉效果的药草来缓解痛苦，有时还有各种奇怪的护身符和"魔药"。以下是17世纪新英格兰的一张安产"处方"：取一束处女的头发，其年龄要正好等于产妇的一半。取12枚蚂蚁卵，在平底锅上烘干，然后与头发一起磨成粉末，用四分之一品脱的棕红色奶牛产的牛奶（如果没有可以改用浓啤酒）送服。

后世的研究者指出，民众不欢迎教会的助产士，更深层的原因是，主流观念普遍认为这是为数不多的"纯女性"领域，产妇和她的家人在潜意识中，就拒绝接受任何带有男权（教会）色彩的角色进入。也正是因为官办助产士不被接受，教会才更加猜忌甚至敌视那些民间接生婆，以至于想方设法把她们描画成侍奉恶魔的女巫，希望达到威吓震慑的效果。如果分娩一切顺利则好，但如果难产，或者诞下死胎，那么接生婆就要倒霉。因为多半是她害死了孩子和母亲，为了把他们的灵魂献祭给魔鬼。

《亚瑟王传奇》中的亚瑟王同母异父的姐姐摩根·勒菲（Morgan le Fay）就是这样一位集善良的医者和玩弄巫术的坏女巫与一身的双面角色。她的姓氏在法语中（亚瑟王的故事原本全部由法语写成）是"仙女"的意思，应该和"大湖之女"薇薇安一样，同是阿瓦隆仙境之岛上的八名仙女之一。在19世纪唯美浪漫主义画家爱德华·伯恩·琼斯（Edward Burne-Jones）的名作《亚瑟王最后的沉睡》中，能清晰地看到这八贵妇的身影。历史学家认为，她的原型可能是凯尔特神话中的冬季与丰饶之神（与前文提过的日耳曼神话里的农神霍尔达，应该是同源），混合了战争女神摩丽甘的形象。也是因为她明显的异教背景，才在后期由基督徒写成的部分文献中成了和亚瑟王作对的反派。

不过，即使在最晚一批成形的故事，比如14世纪后半叶的《高文爵士与绿骑士》中，还是明确写道摩根是亚瑟王宫廷中的御医，医术高明，精通药草学。因为和高文爵士相恋，却被王后桂妮薇干扰，而和国王夫妇反目成仇。她用魔药导致桂妮薇始终不孕（女巫最典型的作为），自己还能飞行，并拥有变性能力（又是女巫的典型作为），经常变成别人的模样去搅混水（孙猴子？）。但她最后似乎还是与弟弟重归于好，陪伴垂死的亚瑟王前往阿瓦隆岛的三个女人之一就是摩根。


■魔法药草图鉴


■《梅林》里的摩根

通灵（Necromancy）

在《圣经·旧约·撒母耳记上》中记载了这样一件事：非利士人集结军队要攻打以色列，当时以色列的先知撒母耳（Samuel）已死，葬于拉玛。以色列国王扫罗（Saul）心急如焚，无人可以咨询。于是手下告诉他，有一个住在隐多珥（Endor）的女人，有和鬼魂交谈的能力。扫罗微服前往那女人的家，要求她把撒母耳的灵魂招来。由于扫罗之前曾宣布国内不许行巫术和招魂之法（《圣经》里作“交鬼”），女人十分惧怕，以为扫罗想陷害她。国王只得以耶和华之名起誓，保证不会因此惩罚她，这位女巫才给他招来了撒母耳的灵魂。撒母耳责备扫罗违背天意，不肯把王位传给大卫，还几次三番想害死大卫，并预言扫罗在对非利士人的战争中必将失败。其后之事果然如他所言。


■隐多珥的女巫

尽管《圣经》在此处对扫罗持批判态度，之后也将他的失利归结为“自食其言，背信弃义”（令民众不许行巫术，自己却和女巫来往），但对于这位无名的隐多珥女巫，却并没有大加贬斥，也没把她写成一个邪恶的形象。根据考证，这个女人可能是扫罗堂兄押尼珥（Abner）的母亲。她不仅做了国王要求的事，之后还杀肥牛、烤面包招待多时没进食的国王，并且安排他和手下在她家休息。至于招魂的部分，圣奥古斯都认为，上帝是不会允许先知撒母耳的灵魂受一个女巫之召而来的。事实上，扫罗也没有亲眼看见鬼魂，都是通过女巫之口告诉他：有一个穿长袍、像神明一样威严的老人从地下升起。然后扫罗自己便认为那必是撒母耳，而后者所说的话也并无玄妙之处——当时扫罗人心已失，不是当初撒母耳立他为王时那么贤明了。女巫完全可能是凭借自己的意志，说出那番被冠上撒母耳之名的话的。

且不提隐多珥的女巫是否真地招来了鬼魂，但人类对于和鬼神沟通一直就非常感兴趣，是毋庸置疑的事实。无论是蒙昧未开的古代，宗教氛围浓厚的中世纪，还是“科学世界观”大行其道的今天，无论信教还是不信教，大家都对“死亡”这个永恒的话题谈论不休，都对“死后会发生什么”满心疑惑。出于本能的恐惧，让我们不愿接受“死亡就是终点”的结论，不相信躯体死去之后便是一切皆虚。所以才会有所谓的“灵魂不朽”，所谓的天堂和地狱，以及轮回转世——简而言之，相信“死亡只是更加漫长旅程的开始”，对生者而言是莫大的安慰：我们愚蠢而执着地希望生命不会结束，所爱的人不会消失，只是换一种形式继续存在。

因此，如何与这“另一种形式”的生命交流，也就成了世世代代的人类都希望了解的千古话题。人们想当然地认为，一旦灵魂脱离了肉体，就不再受到普通世界法则的限制，不再被时间或空间束缚，因此鬼魂一定比活人知道更多的事情。所以中国古代才有所谓的扶乩、问觋、笔仙，而西方也有类似的碟仙、降灵会等等。这些活动的本质都大同小异，而且一直以来没有多少变化——活动的中心人物是灵媒，在扶乩中叫做鸾生或乩身，英文一般做“medium”，直译可为“中间人”。顾名思义就是类似隐多珥女巫的角色，拥有和鬼魂沟通的能力。但扶乩和降灵会的真正目的，是为了让请来的灵魂附上灵媒的身体，从而可以接触这个世界的物体。或许是扶乩一般都是读书人的游戏？扶乩请来的魂似乎都很平和，至多有时恶作剧一下，在沙盘上写点猥亵或嘲讽的话，通常还很幽默，全然不像降灵会那样弥漫着危险的歌特恐怖气氛。稍有不慎，便会恶灵附体，酿成大祸……

在《美国恐怖故事·女巫团》中登场的玛丽·拉芙（Marie Laveau），就是美国历史上真正存在的一位女巫，人送外号“巫毒女王”。生于1794年的新奥尔良，血统极为复杂（至少有法国、西班牙、印第安和非洲四种混血）。传说她和巫毒教魔法之神雷格巴老爹（Papa Legba）有主仆关系，后者（有条件地）赋予了玛丽强大的法力。包括占卜、配置魔药（多数是媚药）、不老不死和召唤鬼魂。当然，她也有标志性的宠物——一条名叫Zombi的蛇（这个名字不是“僵尸”的意思，而是巫毒教中的蛇神，来自刚果语中的“神灵”nzambi一词）。


■玛丽·拉芙

发源自西非的巫毒，传入加勒比海一代之后，在海地种植园的黑奴中迅速流行开来。这是一种类似“万物有灵论”的萨满教的原始宗教，通灵术在其信仰体系中占据非常重要的位置。巫毒教信徒相信巫师可以让死者复活，但活过来的只能被称为“僵尸”（Zombie，意即无灵魂的肉体，这其实也是这个词的来源），没有意识，任凭巫师控制——这里的巫师其实相当于游戏玩家们熟悉的“死灵术士”。当美国在18、19世纪间大修铁路时，坊间也渐渐开始流传“列车其实是由巫师操纵的僵尸推动”的都市传说（XD）。

不过，科学研究表明，“人变僵尸”并非是完全的虚构或魔法。在今天非洲的某些地区，巫师还会给人吃下具有迷幻效果的药草，通过观察服食者的行为来占卜他们的未来。而巫毒教所用的则更要猛烈许多，通常只要接触皮肤，能够令人立刻陷入瘫痪或深度昏迷。这种药物的配方，虽然被说得天花乱坠、耸人听闻，从幼童的大脑到刚死去的人的肝脏不一而足，但一般认为起作用的肯定是某种神经毒素，譬如河豚毒或箭蛙毒。有时中毒者还有意识，可以看到周围发生的一切，但自己却完全无法做出反应。当人们认为他已经死去，并且将其埋葬之后，巫师会带着解药去把他“唤醒”。此时受害者通常会因严重的神经损伤而无法说话、丧失记忆、没有知觉等等，看起来便活像一具任凭巫师摆布的“僵尸”。


■雷格巴老爹

幸好，没有记载玛丽·拉芙曾使用如此恶毒的手段对付别人（在剧集里是有的）。事实上，她还曾在瘟疫流行期间自愿充当护士照顾病人，并且似乎用自己的魔药挽救（？）了不少破碎的婚姻。玛丽在1881年以87岁高龄去世，但葬礼之后有很多人都声称还看到她在街上行走，面目如常。直到今天，新奥尔良的赌徒在下注时还要高喊拉芙的大名以求好运。她的故居被改建成巫毒博物馆，她在圣路易一号的墓地是热门的旅游景点，常年被各种造访者留下的“祭品”环绕——花、雪茄、糖果、蛋糕、朗姆酒甚至现金，而且墓碑上被画满了X：以前的访客认为留下自己的名字，就能得到玛丽的祝福，而不会写字的人只好画三个X，结果却成了传统，一直流传下来。



■玛丽·拉芙的墓碑

文化漫谈 斑斓之书

蛊术（Concilium）

传说在古希腊的艾尤岛上，住着太阳神赫利奥斯的女儿喀耳刻(Circe，又译作瑟西)，有一头红色长发，最擅制作毒蛊和玩弄幻术。荷马史诗《奥德赛》中写道，喀耳刻把自己的丈夫萨尔玛提亚国王毒死之后，就到艾尤岛上隐居起来。奥德修斯一行人经过那里时，她热情地邀请他们到家中宴饮，却用妖术把船员都变成了猪。幸好奥德修斯找到一种药草解除了妖术。喀耳刻又施展幻术把天地变得一片黑暗，大地不断颤动仿佛地震，船员都吓得魂不附体，只有奥德修斯知道这些不是真的，毫不畏惧。结果到了夜间，幻术果然开始失控，连喀耳刻自己的房子都好像被熊熊烈焰包围。被英雄的勇气折服，女巫向奥德修斯提供了很多帮助——她告诉后者顺利通过危险的卡律布狄斯漩涡，和战胜塞壬女妖的方法，奥德修斯才得以最终平安归来。不过，喀耳刻也没能逃脱那个时代女人的命运——她后来爱上了海神格劳克斯，而后者却暗恋水仙女斯库拉。恼怒之下，喀耳刻假意要帮助格劳克斯获得斯库拉的青睐，却在仙女沐浴的泉水中下咒，把她变成了六头十二只脚的大怪物，成为墨西拿海域中，和卡律布狄斯漩涡并称的两大威胁之一。

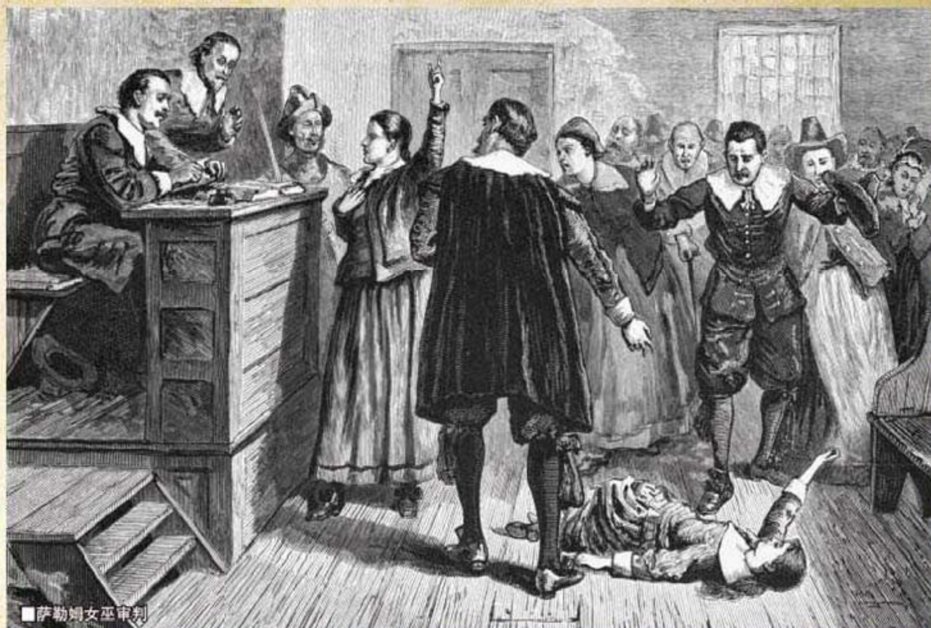

■喀耳刻给泉水下咒

诅咒的历史非常久远，巫毒娃娃、中国古代的祝诅、祠祭、古罗马的“诅咒牌”等等都属于此列。其中巫毒娃娃的变体尤其繁多，且遍及世界各地——人们似乎普遍认为搞一个类人的东西，放入被诅咒者的某些信息(如生辰八字)或身体部分(如头发和指甲)，这个小玩偶就成了被诅咒者的化身，在它身上发生的一切可怕之事，都会像镜像一样反映在被诅咒者身上。

罗马的诅咒牌则更有趣，而且流传也十分广泛，在英格兰的遗迹中都有发现，形式也更加简单：将被诅咒者的名姓和诅咒的理由写下即可。现代发现的诅咒牌五花八门，从希望对簿公堂的对手败诉，诅咒和自己竞争的商家倒闭，到男男女女争风吃醋想要离间情敌，无所不有。一开始人们都自己书写，识字不多的人只能写下别人的名字。后来也出现了专门从事书写诅咒牌的“写手”，开始卖弄起书法和文笔，行文扭曲缠绕宛如天书，洋洋洒洒地引用各路神祇的大名。今天看着，不由自主地开始脑补他们“代人写咒！保证有效！不灵不收钱！”的的广告语来……


■巫毒娃娃

而幻术既可以视为一种诅咒，更多可能属于精神控制或催眠的范畴，一般认为是由药物加上强大的念力导致的。女巫的很多魔法，比如把人变成动物、石头变成金子，其实都是幻术在作怪。在巫术影响逐渐衰退的18世纪，有医学界人士提出，所谓通灵或看见魔鬼，乃至其他一些不可思议的行径，其实是当事人受某种精神疾病折磨，或是在外力影响下产生的幻觉。前者可能是癫痫或精神分裂症，后者可能是食用或吸入了某些毒素。


■萨勒姆女巫审判

在1692年北美殖民地的马萨诸塞州萨勒姆，发生了一次规模庞大的巫案审判，这次事件中被抓捕和处死的“巫师”人数，超过新英格兰历史上所有类似案件受害者的总和。萨勒姆巫案最初的起源，是两个陷入歇斯底里状态的少女贝蒂·帕里斯和阿比盖尔·威廉姆斯。她们奇怪地开始不断抽搐、尖叫，样子好像魔鬼附体，药石罔效。很快另外两个女孩也出现了类似的症状，她们的家人惊慌失措。

恰好在不久之前，波士顿一名妇女因为用巫术残害四个孩子而被处死，那四个孩子的症状和萨勒姆的女孩们极为相似。于是后者立刻被认定也中了巫术。当地教堂执事盘问那些女孩，有没有心怀不轨的女人接近或触碰过她们。结果几个传统上最容易被怀疑是女巫的人浮出水面——一个来自加勒比海地区的混血女奴提图巴、一个女乞丐莎拉·古德和一个行为不检的妇女莎拉·奥斯本。

结果，被抓捕的三个女人为了免于严刑拷打，开始胡乱指认同谋。而四个女孩也在神职人员的追问下不断“认出”新的女巫。事件像涟漪的连锁反应一样迅速扩大化，从小镇波及到整个州，连莎拉·古德五岁的女儿、萨勒姆总督的妻子和哈佛大学的校长都被牵连上了。最终导致156人被捕，19人被处死，1人死于肉刑，还有4人死于监狱。最初被捕的三个女人中，只有女奴提图巴最后活了下来。

后世的研究者认为，萨勒姆巫案的始作俑者很可能是一种名叫麦角菇的菌类，它含有大量致幻的化学成分，是制作迷幻剂的材料之一。当时北美殖民地普遍种植黑麦，但如果贮藏不当，谷物受潮便会发霉。吃了被麦角菇感染的黑麦粉制作的面包，会出现痉挛、幻视、窒息和剧烈的神经痛，和萨勒姆的女孩们出现的症状极为相似。当然，也不排除群众推波助澜的精神感染，和人为的自我催眠——那四个发病的女孩一度被看成抓捕女巫的“上帝的使者”，所受的关注是以前从未有过的，以至于她们在摆脱了食物中毒的影响之后，还是假装出那些可怕的症状来继续保持这种知名度。

然而，无论如何，这已是狩猎女巫最后的高潮了。原本就是为了躲避宗教迫害而来到新大陆的清教徒们，虽然也对巫术的存在深信不疑，但并没有欧洲天主教徒那样的猎巫热情。在意识到萨勒姆巫案的荒谬性之后，此后的一百年间，只有少数几个被怀疑是巫师的人遭到私刑处死，官方再也没有组织过如此大规模的抓捕。像在欧洲一样，女巫和她们的故事逐渐沉入历史的暗影，成为传说、神话、学术研究的主题，只有艺术家有时会对那个充满超自然力的时代的逝去觉得感伤，担心过分理性的世界观会斩断人类奔驰的想象力，和对神秘自然的敬畏。正如伏尔泰在《哲学辞典》中所写：

今天，再也没有中魔的人，也没有法师、占星师和精灵，这真令人遗憾……一百年前，从哪儿来的那么多的神秘，实在难以想象。那时候……任何一座城堡都会出现一位仙女，每座村庄都有它的女巫和男觋，王者被炼金士围绕，贵妇聆听着占星师的箴言……神鬼附体的人在田野中游荡，人人都争着说，自己遇到了女巫……


■魔女宅急便

家有骑士欲长成



文 浪燕陵 编 八重樱 美编 小瑟

渲染着神秘色彩的欧洲中世纪，对于生活于其中的人们来说，是满载着争端和疾病，既黑暗又绝望的可怕时代。但对于开始吃饱饮足，有足够时间去恣意幻想的现代人而言，中世纪的教会、宫廷、异端、巫术、阶级制度等等，都可能是寄托我们想象力的绝佳凭依。

而在这当中，最能够让血性男儿神往的可能就是“骑士”一词。我们不一定希望成为剑湾海岸上一个呼云唤电的巫师，但却总会希望成为一个身披盔甲的骑士，威风凛凛地冲进敌阵救出公主，自此结下一段唯美浪漫的锦绣良缘。

只是，要想成为一名合格的骑士，远不是学会骑马抱得动公主就圆满了。骑士作为欧洲的底层贵族，虽然脱胎自明刀实枪的战阵骑兵，但本质上早已不是一个泛指的军事单位，而是代表一种独特的行为角色，一整个封建制度下的社会阶层。在阶级制度辉煌鼎盛的时期，骑士之路自然很少面向平民，而那些出身于贵族家庭的年轻人，也往往需要经过一系列的选连才能得到骑士头衔。

在《上古卷轴5天际》中，能够增加轻甲技能的指环前缀是“侍从”，能够增加重甲技能的指环前缀则是“骑士”。与此相似，在《无冬之夜2》中，主角要成为无冬城的骑士，也必须经历侍从阶段，参与守夜任务。在黑暗的中世纪，除了阵前授予之类的变通情况，有很大一部分的骑士都需要由侍从阶段踏踏实实地做起。

正是通过艰苦的准骑士历程，才铸就了一个个能战能歌的浪漫贵族。





24小时的工作生涯——侍从的日常生活

自从骑士不再单纯指代一个军事单位，他们就承担了更多的社会职能，相应的教育就变得非常地重要。在骑士培养制度被严格执行的年代，侍从们除了要进行战斗训练，同时也需要进行全方位的通识培养，后者占用的时间可能更长，在社会中也可能更为实用。

贵族家庭出身的男孩如果要成为骑士，在七岁左右就要被送往领主或其他贵族的家庭，那个时候他们还只是侍童（page），但艰苦而又充实的准骑士生涯就已经开始了。由于年纪还小，侍童们不会接受过多的教育。侍童的入门教官往往是领主夫人，从她身上他们将会学到各种各样的社会知识，逐渐被塑造成一个符合贵族礼仪规范的年轻侍从。

领主夫人的教育有三个大方向，分别是信仰教育，道德教育和文化教育，第一个是首当其冲的重中之重。欧洲中世纪的争端大多源自于信仰，要不就是教会和国家的矛盾，要不就是新教与旧教之间的冲突，要不就是本土教派和外族教派的斗争……作为教会和国家的实际捍卫者，骑士需要从根源上认可并服从基督信仰，因此信仰教育会摆在所有其他教育之前。根据教会的规定，没有基督信仰的人不能够履行骑士的义务，如果信仰方面出现问题，那其他教育也就无从谈起。

为了言传身教，耳濡目染，领主夫人会经常带着侍童们参加弥撒，带领他们准备各种宗教节日，教会他们吟唱圣诗，给他们讲述和神迹有关的故事。在这个或长或短的过程中，侍童们可能会从好奇，怀疑发展到认同，服从和笃信，这一切都需要领主夫人循循善诱，尽心尽力。竖起思想上的藩篱是今后一切灌输的基础，信仰对男孩们的影响甚至超过了自己的父母，最终成为比盔甲更为坚硬的精神力量。但正如厚重的盔甲一样，水能载舟亦能覆舟，坚定的信仰也可能给骑士带来毁灭，只是他们相信那样子是死得其所，那从唯心思想的角度来看，他们可能也得到了一些我们无法参透的幸福。

在道德教育方面，侍童们需要学习勇敢和忠诚，它们很多时候都是作为信仰教育的一个外延而出现。例如，领主夫人会说基督需要骑士的勇敢，因为勇敢能够得到上帝的垂青；耶稣需要骑士的忠诚，因为忠诚能够得到上帝的赞誉。这种循环自证的伎俩甚至比“兼听则明，偏信则暗”更加笨拙，但只要加上形形色色的情节和包装，掩藏起内里荒谬不经的逻辑，很多时候都可以欺骗到单纯的贵族男孩们。



■幻想作品中的侍从

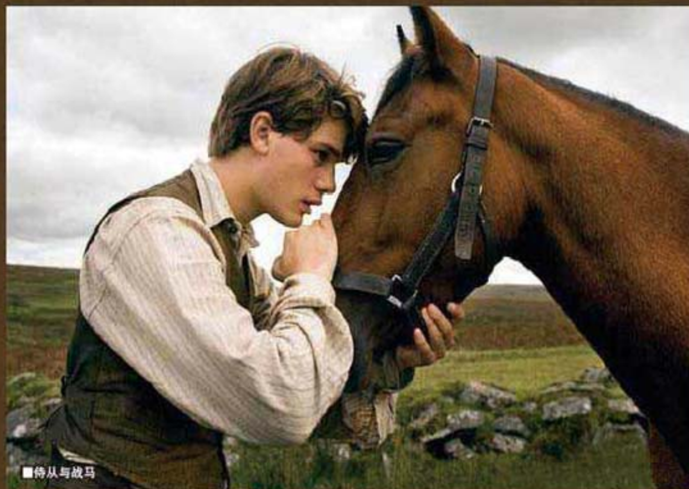
领主夫人要教会侍童们勇敢，一般都会讲那些古代英雄的故事。诸如阿格硫斯、阿伽门农、罗兰、亚瑟王，亚历山大大帝、威廉·马歇尔、派罗·尼诺等等或虚构或真实的英雄人物，都是可供选择的对

象。领主夫人可以根据自己的知识和理解，要不就是复述他们的史诗故事，要不就是改编他们的事迹来灌输各种观念。

相对于比较单纯的勇敢教育，忠诚教育要显得困难一些。骑士的忠诚两个方面，第一是对上帝的忠诚，第二是对领主的忠诚。对上帝的忠诚实际就是效忠教会，对领主的忠诚则需要接受他们的差遣。问题是，因为中世纪的教权和王权一直关系微妙，两种忠诚在某些时候并不一定是完全等同的，或者在完成领主的任务时需要一定的变通，或者在追求真善美的同时需要上马杀敌见红，这些做法都可能造成一定的心理问题，需要骑士本人进行一系列自我的排解或麻醉。这样一来，他们在幼年时期打下的教育根基就会发挥作用，对忠诚本身的坚信不疑会让他们找到一条恰当的道路，相对正确地处理好现实世界的各种问题。

作为三种教育中理应最为科学的文化教育，除了可以由领主夫人亲自进行，也可以由见多识广的神父们代劳。因为同样无法摆脱浓烈的宗教色彩，那个时代的文化教育并没有我们想象中那么科学系统。神父会教会侍童们基本的文字书写与阅读能力，因为有了这些基础才可以接受上帝更多的教诲，而这些也可能是文化教育中最为靠谱的学问。接下来神父会讲解一些天文、地理和历史之类的常识，这些有趣的学问包括但不限于地球是平的，欧洲是世界的中心，欧洲以外的世界没有太阳和月亮，铁球和羽毛会同时落地，亚瑟王的御前法师梅林可以召唤巨龙发射闪电等等……因为封闭和愚昧，这些或者错得离谱，又或者歪打正着的知识，会影响着男孩们的一生，有时候可以产生正面的影响，比如相信身着盔甲的自己无所不能，从而冲散敌方一整队的步兵；有时候也会产生负面的影响，比如同样相信自己无所不能，却身着破烂的盔甲挑战庞大的风车。

除了这三大方向，侍童们还可能需要学习仆人们日常的工作，一如斟茶递水，清洁房间，打理杂物等等，这些工作在侍从阶段会接触得更多。他们早上得起来照顾马匹，给马喂食草料，梳洗战马，培养两者之间的感情。接着他们要叫醒主人，服侍他们洗漱更衣，享用早饭。在午前午后，城堡会迎来不少求见的客人，他们需要迎接客人，保管装备，负责宴会等等。在作为午饭或晚饭的宴会过程中，他们必须站在领主和客人的身后，随时做好传递食物，切肉倒酒的准备。到了夜深的当儿，他们还要侍候主人沐浴就寝，然后检查城堡的安全，最后才爬上床睡觉。


■侍从与战马

到了十四岁左右，侍童们的学习如果得到前辈的认可，就有机会拥有自己的剑和腰带，他可以去到神父面前，得到他的祈祷和祝福。这个仪式标志着侍童进阶成侍从，教育的责任就从领主夫人转到领主或经验老道的骑士手中，侍从开始接触到真正的军事战斗教育。

这个时期的侍从除了需要继续打理杂活，也有可能随队参加比武大会或者狩猎，从旁积累到一定的实战见闻。与此同时，侍从还会在教官的带领下学习长矛和剑的使用方法，以及如何运用盾牌和骑乘马匹。中世纪的侍从一般不参加重大战争，但随着战争规模的扩大和发生次数的增多，战备人员大量减少，以至于在14世纪开始，侍从们也怀着一腔热血闯入了战场。他们虽然幻想着成为凯撒和查理这两位大帝一样伟大的人物，但缺乏经验和装备的他们经常会被无情地扫荡，直接将所有热血提前喷洒到了浩瀚的黄土上。

只是，怀揣梦想的人们总是前赴后继，欧洲中世纪从来都不缺乏骑士，也就从来都不缺乏侍从。侍从们一步一个脚印，从配膳侍从、酒会侍从、餐桌侍从、典礼侍从做到贴身侍从，表现优秀者还可能被选为“荣誉扈从官”。

从白天到晚上，从侍童到侍从，从七岁到二十来岁，十多年来如此辛勤卖力的目的就只有一个，那就是接受受封仪式，晋级为真正的骑士。

武装到牙齿——装备的知识与运用

被誉为西方文学史上第一部现代小说的《堂・吉诃德》，虽然作者塞万提斯在序言中申明此书是反骑士文学的讽刺小说，但在主人翁荒诞不经的种种行径当中，我们还是大致可以看出一个普通人成为骑士需要经历的点点滴滴。在故事的初期，一切伟大冒险开始之前，堂・吉诃德并没有忘记带上几件必须的装备：包括一匹蹄上有裂纹，皮包骨瘦诸多毛病的驽马“驽骍难得”（Rocinante，系通常音译，原意为过去是一匹驽马，现在却是第一流的），一把生了锈的长矛，以及一套曾祖传下来的，生锈发霉的盔甲。以上的这些，加上剑和盾牌，就构成了骑士几乎必备的全副武装。

了解这些装备的相关知识，然后学以致用，是绝大多数侍从成长的不二法门。


■骑士

长矛


■长矛

可能在我们的惯常观念中，骑士的剑是格斗进攻时的主要装备，但在真正的马上战斗里，长矛的使用频率要明显地更高一些。出现这样的错位也不难理解，因为大多数给我们留下直观印象的影视、游戏作品，实在很难找到懂得马战技术，或者能够还原马战本貌的相关人员，所以骑士演员们更多都是在地面上结束战斗，那时候相对灵活的剑自然是格斗的首选。

只是我们知道，当骑士坐在马上的时候，大部分杀敌的能力都来自于马匹高速冲刺带来的惯性。因此，有着足够长度，同时又能够完美实现突刺动作的长矛就成为了马战的最佳选择。

作为一个冷兵器的大类，无论在哪个时代，长矛都是骑兵步兵通用的，只是步战的长矛很少用于单打独斗，通常会带有倒钩，既可以增加伤害也可以留住敌人。而马战的长矛则不会加倒钩，对于需要快速冲刺的骑士来说，不易拔出的长矛反而可能成为他们致命的弱点。

在马镫和马鞍成为战马的标配之后，骑士可以单手使用长矛进行战斗。长矛为了配合人马合一，自然顺理成章地增加了长度和粗度，矛尖也尽量做成平缓的菱形、柳叶形甚至锥形，矛头下侧两边不时也会有横档出来的矛翼（神话武器三叉戟的原型），避免突刺太深卡在敌人的骨架内。

基于运动学的经验性运用，中世纪的马战长矛在形状上有着一系列的改进。在12世纪之前，矛柄前后的粗细基本一样。而到了12世纪早期，矛柄手握处会有一个小圆环，既可以用于挂靠，也可

以固定手指防止脱手。13世纪以后，为了方便骑士掌握平衡，矛柄就变得前细后粗，使得重心后移更容易保持平稳。另外，矛柄手握处会有刻槽，也是为了增加握持时的稳定性。14世纪，矛柄手握处前面则加设了一道圆形金属挡盘，类似于中世纪后期的花剑挡盘，目的是为了保护手腕。

获得长矛是侍从练习这种武器的第一步。通常来说，长矛的矛柄都是木质构成，只有矛头才用到金属，所以总会比钢铁打造的剑便宜得多。矛柄的选材一般以梣木最为普遍，有时也用苹果木、铁耳枥木、松木等比较坚硬又具备一定韧性的木材。

侍从练习使用长矛，会先从地面学习提矛、持矛和突刺，一者需要动作麻利，二者需要臂力充沛，三者需要准确有力。当然从理论上来说，笔者估计有经验的老师也会训练侍从如何拔矛，在瞬息万变的战场上如何快速地收回武器也非常重要。作为基本功，这些技艺都没有捷径可走，必须要经过日积月累的锻炼才可以习成，千锤百炼的成果或许只能争取到一瞬间的先机，但生死对决时失之毫厘就差之千里，往往一个先机就可以决定最后的胜利归属。

在地面上练就一定的功架之后，侍从才会持矛上马实行进一步的突刺训练。由于马匹的颠簸和速度的增加，马上突刺的难度呈几何级数上升。除了日夜苦练，侍从要掌握准确而又致命的攻击，还需要良好的心态和一定的天赋。在战场的高速运动当中，骑士不仅需要顾及烟尘和声音的影响，同时又要考虑到并不平整的地形，要想刺中刻意放低身形的敌骑已经不易，就更不要说对准头部或胸前这些要害部位了。

侍从需要学习的马上持矛技术，分为两个阶段。首先是平时的行进，长矛是斜杠在惯用手的肩膀上。其次是冲刺进攻的时候，需要持平长矛，用马刺催动战马前冲，矛头大致对准敌人，然后在接近过程中不断微调。为了稳定长矛，持矛者在抓牢矛柄的同时，要不就用大腿抵住矛柄底端，要不就用肩膀和下腋夹住矛柄。

需要指出的是，一来是为了起到一定的格挡作用，二来是为了持矛的平稳，长矛都会微微偏斜，从马脖的左侧上方刺向敌人。这个偏斜的角度把握十分重要，角度太大容易让矛头在击中之后滑移，角度太小又会加大前臂的受力。

长矛突刺的动作看上去虽然单调，但是因为需要配合马匹冲锋来施展，在实际训练的过程中需要讲究一些细微的技巧。因为盔甲的存在，中世纪的突刺并不一定能够一击毙命，这就需要圈转马头再来一次，直到将一方击落或者击杀为止。

如果敌人落到马下，或者不幸的是自己，那侍从需要学会的第二件武器——剑就可能会派上用场。

剑

作为百兵之君的剑，在欧洲也是地面格斗当仁不让的通用杀器。一分钱一分货，中世纪的长矛通常都是木质，虽然便宜但也容易折断。装备精良的骑士在一场战斗中可能会准备好几支长矛，但假如战况胶着使得长矛都已断掉，他们也会拔出剑权当顶替。

虽然在马战时的使用频率不高，但剑的泛用性显然更好。同时，剑也是仪式的用器，它彰显骑士精神，传递着勇敢、忠诚和荣誉等理念。经过神父祝圣的剑，剑柄象征着基督的十字架，双刃的一边服务于上帝，打击上帝的敌人，另一边保护人民，惩治伤害他人的恶棍。

从各种史料的总结来说，在可以明确划分的范围内，剑在中世纪大致经历了五个阶段。首先是长剑（long sword），它出现在中世纪早期，既能削切也能突刺，长短适中，轻薄适宜，刃长70到80厘米，可以说是以后各种发展版本的原型，杀伤力也比较平庸。出现在5到12世纪西欧地区的是维京剑（Viking sword），它全身都为铁制，为了增加强度将剑身造得又宽又厚，主要是用来双手劈砍，非常质朴实用。这种剑虽然用维京命名，但实际上后来整个欧洲战场都会使用它们。然后是配合盾牌而生的骑士剑（Knight sword），它由长剑发展而来，又吸收了维京剑的特点，最大的特征是剑柄有较大的配重球，非常适合单手使用，可以在马战上施展突刺，却几乎不适合用来斩削。

紧接着是带有苏格兰色彩的斩剑（claymore）和有着英格兰风味的阔剑（broad sword）。前者完全就是为了劈斩而生，有着至少1.5米的长度，剑身无锋，特别适合混战中抡圆了猛斩。后者虽然叫阔剑但几乎没有什么特色，却能够通用于马上马下，地面水里的各种战斗，因此成为了11到15世纪的主流个人武器。15世纪后，中国和日本先进的冶金技术通过阿拉伯人传入欧洲，催生出了糅合各家所长的大剑（bastard sword）。它的剑刃长度大概是使用者身高的一半，剑柄长度是刃长的三分之一，除此之外没有什么统一的外在特征——最大的改变都体现在技术而不是外型上，它更为坚硬也更为锋利，同时也更加耐用。在大剑风靡的同时，因为板甲逐渐取代锁子甲，也就应运而生了一种专司穿透的剑：穿甲剑（estoc）。这种剑站在斩剑的对立面，基本就是一把巨大的锥子，横截面可能是三角、四角、六角甚至圆形，剑柄后有着配重球，最大的任务就是穿过骑士们引以为傲的护身板甲。


■长剑

剑是骑士的第二生命，一把造工精良的剑可能会陪伴骑士很长一段时间。如果使用频率适中，保养得当，剑甚至会和自己的主人一起终老，成为重要的陪葬品或者传家宝物。正如《天国王朝》的开篇所示一样，中世纪的剑大多产生于手工作坊，锻造一把要耗费大量的精力，而且往往需要几个月的时间。受制于当时的工业条件，铁匠通常会用相对便宜的生铁或熟铁打造剑身，通过高温渗碳技术增加硬度，只有剑刃才会用上钢质。同时因为技术水平有限，当时的剑身一般都会有明显的焊接痕迹，而且剑面会凹凸不平，造成类似于花纹的感觉。


■骑士剑


■维京剑


■大剑


■斩剑

由于骑士的剑贵重又有着特殊意义，所以侍从在整个学习过程中都会希望得到一把属于自己的，得心应手的剑。在受封仪式上，领主会授予准骑士佩剑，这把剑可能是领主送赠的，也可能是侍从自身或家属所有，只是在仪式上进行一个意义上的交接。

侍从平时练习时会用木剑或者训练用剑，具体的步骤要比学习长矛复杂得多。如果说长矛的使用需要配合马术来进行，那剑术学习就是联接地面所有格斗技巧的一道桥梁。无论是和剑相关的起势，突刺，斩劈，拖割还是格挡，抑或是与之相辅相成的基本步法，腾挪闪避，攻守套路甚至是气息运用，都可以通过剑术训练来逐步培养。学习用剑相对来说不会太过枯燥，虽然它同样需要侍从们有着扎实的基本功，但它有着更为灵活多变的招数和套路，既可以单人模仿练习也可以双人拆招对打，学习起来可以有多种多样的方法。

从14世纪的剑术大师约翰尼斯·理查特纳尔所传的长剑剑术中，我们可以一窥当时侍从们练习的情形。首先是步法，格斗开始时应该拉开丁字步，膝盖要微屈，重心落在两腿之间，尽量放松身体。微屈膝盖和放松身体是两大难点，前者可以让动作更流畅，后者可以让动作更准确，



■穿甲剑

但很多初学者会忽略或者无法做到，这就需要从刚入门就不断强调和练习。学会站立之后是移动，移动需要从前后步学起，具体做法就是保持丁字步不变，一脚向前，另一脚跟进，或者一脚向后，另一脚回点。前后步熟练后是学习左右步，斜方向步，再交换丁字步的主从脚练习一轮，这样为之一整遍。

侍从们然后学习的是握剑，通用的做法是惯用手握在靠近护手的剑柄上，大拇指贴在剑身，有时是抵住有时是虚按，这样可以更好地控制许多复杂的技术动作。而另一只手则要不握在靠后的地方，要不就是握住柄头。双手都握住剑柄据说有利于砍劈时柄头的自由转动，这样的打击会有力而且精确；但另一种说法提出，握住柄头能够提供更强大的打击力度。两种握剑方法因人而异，可以自行进行调节。

接着是起势，这种防御性的架势有利于发起进攻，在攻击之外应尽量保持一种起势。起势一共有四种，分别是犁位起势，牛位起势，顶位起势和骗位起势。顾名思义，犁位起势是指持剑于腰部以下位置，剑身斜斜朝上，剑尖指向敌人面部，就像耕地时持犁的把式。这种起势能够防御对躯干部位的进攻，并且能够迅速地进行突刺反击。在摆好犁位起势的基础上，将手臂上抬曲起，持剑于头顶附近的水平线，像公牛的角一样抵向前方，就变化为牛位起势。这种起势能够防御从上面来的砍劈，同时也能够进行迅速的突刺反击。

同样是在摆好犁位起势之后，举剑到头顶或者头部侧面，让剑大致垂直于水平面但稍向后，就成为了顶位起势。这种起势不怎么能提供防御，但却随时可以进行砍劈，最佳的战术是用进攻取代防守。最后是骗位起势，做法是从犁位起势开始，双手下摆将剑尖斜向前地指向地面。这种起势看上去非常被动，事实上也确实如此，但如果使用者对自己的速度有信心，或者善于闪避后反击，这种起势就能够取得意料之外的效果。

紧接着是侍从们练习的重头戏，真正用于进攻的攻击动作了。理查特纳尔派系将攻击分为三类，分别是砍劈，突刺和拖割。砍劈是一种依靠动能，用剑刃的撞击来杀伤对手的方式。它也叫做削切，强调的是用剑刃进行攻击，而不是像很多初学者那样，不自觉地用剑身平拍或者斩偏。在各种游戏当中，我们总能够轻易地操作角色劈出一记记精准的攻击，但其实这种看似机械的动作并不简单。在对阵双方总是做着不规则移动的时候，要保持剑刃垂直斩向某个面，是需要灵活转动并随即握紧剑柄的。

砍劈时双手可以形象地想象为一个杠杆，惯用手只是决定和保持砍劈的方向，另一只手则作为受力点，借助作为支点的惯用手来快速摆动剑尖，进行有力精准的打击。砍劈还有三个技巧可以注意，第一是攻击之后应尽快回复起势，或者类似的姿势，不要轻易进行看似华丽的连击，因为动作越大破绽越大，而且很有可能会失去重心，造成不可挽救的后果。第二是尽量用全身来带动砍劈动作，剑出则脚动，原则是砍劈结束后剑的重心处于后脚一侧。第三是一定要在挥剑后才移动脚步，因为脚步的移动会给对手预判的机会，他可以进行防御然后反击，甚至直接抢攻。

砍劈可以分为下劈，上劈和横劈，三种可以交替使用或者从任一防御起势收发。下劈需要注意让剑的运动路线稍成斜向，这样有利于施力和减少空气阻力。上劈需要让剑的轨迹尽量走成一个圆弧，这样能够增加加速阶段的时间，同时可以在挥剑之前稍微向反方向拉剑，挥剑后也可以合理地伸展手臂，使得砍劈力量和范围都更大。最后的横劈则比较考验臂力和旋转剑柄的灵活度，它讲求剑身大致水平地挥出，在伸展手臂的同时进行跨步。

突刺是一种和砍劈互相补充的攻击动作，对于这个动作而言，向前跨步是十分重要的，如果协调刺出和跨步的和谐性和力量的传递关系，是侍从们练习突刺的重中之重。在实战之中，适合使用砍劈的情况要多于突刺，但在突刺适用的场合，侍从们必须毫不犹豫地快速刺出。这两种动作都需要几千几万次的练习，每一种都要达到手随心动的程度为止。

最后一种攻击动作是拖割，它是在剑刃击中对手之后，在拉或推的同时做深切的一种后续攻击。当然在实际运用中，拖割也可以使用到剑刃摆动范围比较小的场合，它不一定需要征得触及对手，在施展的时候能够对手造成威胁，从而迫使他变招就视为成功了。

以上的这些都是剑术进攻体系中的内容，相对于防御甚至防御反击来说都是比较简单的。侍从们学习攻击剑术只能算是入门，因为虽说进攻是最好的防守，但如果防御手段没有学到家，那很有可能还没有练成快攻，就已经死在别人的剑下。侍从们需要综合攻击、防御、闪避和反击等等的功底和技巧，才可以较为流畅地进行真剑格斗，这些内容相对复杂和深奥，笔者毕竟不是练剑之人，在这里也就不再班门弄斧了。

需要指出的是，各种武器的学习是可以融会贯通的，当侍从能够熟练地使用剑的时候，他们再学习其他地面格斗的武器就相对容易了。欧洲中世纪会用到弯刀、斧头和短剑，神职人员还会用到棍棒和铁锤，这些武器的外型和剑有着颇大的差异，但只要侍从学好了如何用剑，那只要花上一点时间也能够基本掌握。优秀的老师会适当训练侍从使用各种武器的技巧，增加他们日后在战场上的灵活性，加大存活杀敌的几率。

盾牌



从剑的演变来看，我们不难发现，盾牌在步战中是占有重要的一席之地的。当然，盾牌在马战时的作用也非常之大，它可以在对冲时格挡敌人的长矛，也可以在冲锋的时候挡下飞来的羽箭。

在欧洲中世纪早期，盾牌基本只重实用，不是圆状就是方状，多为木制，里外都包一层兽皮，有时在木头和兽皮之间还会塞满干草，起到充实和减震的作用。那个时候的盾牌比较简朴，真正体现出那句名言："伤痕是男子汉的勋章"。从11世纪之后，包括骑士在内的战士们给盾牌做出了一些装饰甚至涂彩，形成一定的花纹和图案。同时，盾牌的形状也变得多种多样，一些更加符合实战习惯的样式逐渐演进诞生。

再到后来，盾牌上开始画上有寓意的图案，形成代代相传的族徽。这些图案本来是骑士们为了个性化而绘上，用于全身着甲后让人认出自己，同时增添士气。这些图案可以是狮子，巨熊，雄鹰，狮鹫，十字架等等，往往都是彰显勇敢、忠诚和荣誉。受欧洲家族观念和私有制的影响，个性化后的盾牌一般都会和盔甲一起传给长子，其他儿子则只可以用较小的相同图案来表示自己的身分。这样一来，盾牌上的图案就成为了家族的标志，成为了象征意义上的共同符号。族徽发展到后期不一定都是盾牌上的图案，但大多都保留着上宽下窄的盾牌样式。诸如美第奇、波吉亚和都铎等



等名门望族都有着相应的族徽，它们会鼓励后人记住祖辈的行为事迹，从而内化为自己日常的行为准则。

侍从们学习使用盾牌，很多时候都是进行相互之间的练习。这时候通常是一方实施进攻，另一方进行防守，练习了一定次数之后再换过来，如此反复。侍从们使用盾牌需要稳定下盘，不仅要拿捏好重心，同时也需要在对抗中保持平衡。值得注意的是，在实战中盾牌并不是无法击穿的，所以盾牌防御应该在保护自己的前提下，学会避重就轻，借力卸力，尽量减少盾牌的直接损伤。

对于不少年轻侍从来说，学习盾牌技巧是无趣乏味的，他们更希望用进攻代替防守，完全抛弃这种看似削弱荣誉的事物。但只要真正经历过战争，他们很快就会明白盾牌的重要性，特别是在混战当中，使用盾牌的技巧可能直接决定骑士是否有机会发出第一下的攻击。在另一个方面来说，盾牌虽然是用于格挡，但精于变通的骑士也可以用盾牌进行推挤、下挫和挥击，在必要时也会造成意想不到的效果，从而完成攻守逆转。

盾牌在战场上还有一个功用，就是作为运送伤员的担架。因此虽然有一部分骑士不喜欢使用盾牌，但还是会每次都将它带上，以防不时之需。

战马

在很多时候，骑士都不一定会在马上，但是否拥有马匹以及能否骑乘自如，则绝对是成为一个骑士的重要标志。骑士战斗时使用的马匹一般都是战马（destrier），和普通的马（horse）有着一定的区别。

由于日常工作的关系，侍从们可以在很早的时候就学会挑选战马。战马和普通马的最大区别在于体重，前者必须是后者的两倍以上，才可以驮载全副武装，总重量在250到300磅的骑士。

优秀的战马在外表上有着相应的特征，一般是头骨前面窄小，侧面骨骼棱角分明，腭骨则削瘦。耳朵小，鼻孔大，鼻翼扩张幅度要宽阔。眼睛明亮有神，眼睛的大小与整个头部的比例匀称。另外要胸部宽厚，背至臀部宽大结实。脖子要像弓一样昂起，毛色平滑细腻，四腿健壮，长短适中，膝盖处平直，马蹄边缘整齐清晰且呈圆形。

除了外在特征，战马的内在精气神也相当重要。战场上基本都是剑影血光乱舞，喊杀声震天飞，再好看的战马，如果不能够保持镇定，甚至情绪激昂，那显然都是中看不中用的家伙。真正的战马，在战阵中不会惊慌退缩，而是打着响鼻踢着前蹄，斗志高昂的同时也不会忘记主人的命令。

中世纪早期，马匹异常昂贵，一匹普通马的价格就等于六头牛，更遑论那些精挑细选而出的战马了。不过尽管价格很高，但一匹出众的战马绝对值得上这个价钱，它们不仅能够在冲锋时提供更快的速度和冲击力，还能够在危及时帮助主人脱离险境。因此，骑士们都会非常珍惜他们的战马，平时都会将它们交给侍从悉心打理，出门在外只骑一些步伐舒缓、性情温和的矮脚马。


■现代的骑马人（rider）

和其他训练相比，侍从们学习骑马会有更大的动力，在人和马的磨合中也能够得到更多的乐趣。在中世纪有了真正的马鞍和马镫之后，骑马就变成了一门不难掌握的技术，就连贵族妇人都可以通过学习来驾驭马匹。和日常的移动相比，战阵上的骑术要更加高效和直接，很多时候还会用上马刺（相对于东方人的马鞭），那自然需要更多的训练和技巧。

侍从们训练骑术，一方面要学会高速冲刺和减速转弯，另一方面也要学会腾跃、人立，甚至是因此而延伸而出的180度掉头。另外，马术除了锻炼骑士，对战马也有着相对的训练作用。通过训练的战马不仅能驮载更重的东西，增加续航能力，甚至可以像中国成语一样“老马识途”，找到科学的行进方向。

值得一提的是，中世纪骑士使用的马刺，虽然名字中有一个“刺”字，但实际上却基本是钝的，并不会对战马造成太大的伤害。从这一点来说，可能东方人爱用的马鞭会更加残忍一些。






■战马

盔甲

欧洲中世纪的骑士盔甲，大部分都重现了古罗马时代，以及日耳曼部落的一些优点，同时又进行了一些大胆的改进。骑士的盔甲是所有装备中最为复杂和昂贵的部分，它通常都和主人忧戚与共，甲存则人在，甲碎则人亡。

中世纪早期的骑士盔甲，比较典型的是锁子甲（chain armor, chain mail）。这种盔甲也称作链甲，是用数千个铁环相互勾连穿套在一起，从而制成的一件铁长衫。它重量适中，覆盖到肘部和大腿，在腰间进行开衩，方便骑士上马奔驰。锁子甲制造起来麻烦复杂，对技术的要求十分之高，一些精细的成品就只有贵族才买得起。

到了12世纪，欧洲开始发展出长袖锁子甲，这种盔甲有着铁手套，能够给骑士提供更为全面的保护。随即很快又出现了带有护帽的锁子甲，它能够包裹着骑士的头部，把额头和下颚都护在盔甲里面。在这个时段，骑士都喜欢在盔甲外面穿多一层无袖长袍，据说一来可以防止潮湿生锈，二来可以减少太阳的辐射热，三来还可以避免盔甲反光，在秘密行动中暴露己方。


■锁子甲



1340年，英法百年战争的开始，凸显出了锁子甲在保护人体时的致命劣势。由于锁子甲由大量的铁环组成，所以非常适合抵挡砍劈和拖割，但却不太能够抵御穿刺性的攻击。在多次战争当中，法国人引以为豪的重装骑兵被英国长弓手打得落花流水，在短兵相接之前就已经丧失了很大一部分的战力，进入白刃战后很快就会变得溃不成军。经过一系列惨烈的教训，在14世纪末，板甲终于取代了锁子甲成为骑士的盔甲首选，但越渐沉

重的盔甲也悄悄地敲起了骑士阶层的丧钟。

板甲也叫做柳叶甲，电影《圣战骑士》中的骑士就是穿着这种笨重的盔甲。一套完整的板甲有着非常多的部件，它们组合而成的铁衣能够完整地保护住骑士的全身上下，除了眼睛之外就只有嘴巴留有一些空隙，这些空隙还会用一些细长的铁条隔住。一整套板甲的重量超过50磅，比通常的锁子甲多了至少20来磅，会给骑士和战马带来额外的负担。

不过，在一定程度上说，这些重量的增加也是值得的。因为板甲表面光滑而且坚固，所以在抵挡各类武器的时候都有不错的效果，显著提高了马上骑士的整体防御能力。只是，虽然有马鞍的后桥作为支撑，同时也经过了长期的马术训练，但骑士在高速交锋之中，还是会不时被人从马背上打落。沉重的板甲在触地时会造成二次伤害不说，骑士在落地后想迅速站起，也会受到板甲重量的严重影响。在实战当中，很多骑士不是死于直接的攻击，而是因为穿着板甲中暑闷死，又或者掉在水里无法活动而直接淹死。





自从板甲风行之后，侍从们学会使用盔甲，就基本都是从帮助骑士着甲时学起。单凭骑士一个人，几乎不可能穿好整套复杂的板甲，他们都需要妻子、仆人或者侍从来从旁协助。骑士唯一可以单独完成的就是穿上一件贴身衬衣，然后就需要和其他人一起干完接下来的活儿。包括侍从在内的这些人们，首先需要让骑士坐下，帮助他拉上铁皮裤，然后再让他站起来，花大量的时间穿上盔甲的各个部分，用带子和搭扣将它们拼装在一起。最后，则是帮助骑士戴上头盔，有时还可以直接拉下面罩，完成武装到牙齿的全部过程。

和其他社会角色的待遇不一样，骑士装备的发展虽然一直趋向精良，但越是贵重的行头就越是加速了骑士阶层的衰退步伐。骑士的剑从坑坑洼洼变到镶满宝石，他们的战斗技艺却一步步地倒退；骑士的战马从野外山间捉来变到讲究外表和保养，他们和马匹的磨合程度未见得有所提高；骑士的盔甲从简单的皮甲、锁子甲变到全副武装的板甲，他们在战场上减少了一点伤亡，却又大幅度增加了被俘的概率……

没有什么装备是万能的，真正有用的还是刻苦训练而出的技艺。贫贱不能移，富贵不能淫，不管是在东方还是西方，一直都是永恒的真理。

多年苦练待此朝——骑士的受封仪式

不管是巫术还是洗礼，欧洲中世纪的人们都热衷于进行各种仪式，在法律和道德都分崩离析的过去，这些仪式可能起着我们难以想象的约束效力。在最为常见的仪式当中，骑士受封仪式显得颇为特别，因为它不仅带有浓厚的宗教象征色彩，也有着强烈的实用主义意味。

正如骑士制度起源于日耳曼部落的首领扈从关系，骑士受封仪式也可能是起源于日耳曼部落的成年礼。日耳曼的战士在成年的时候，需要从长辈的手中接过象征着参战权利的装备，包括一张盾牌和一把长矛。这个做法基本就是日后骑士受封仪式的雏形，关键程序都是从上而下赠予代表战斗能力的器具，认同新晋战士具备一定程度的杀戮技巧。

骑士的受封仪式最初时很简单，无非就是长者用手或者剑，轻按单膝跪在地上的受礼者，口中说句“我宣布你成为了一个骑士”，接着将准备好的剑交给新人骑士就算是礼成。和日耳曼部落类似，在中世纪前面的几百年，贵族阶层的成年礼往往和骑士受封仪式一并进行，也就是在宣布年轻人成为骑士之前，加多一句“我允许你加入战士的行列”，可见骑士受封仪式并没有受到足够的重视。

但随着时间的推移，骑士逐渐成为中世纪不可或缺的一个贵族阶层，支持骑士制度的教会又影响着人们的方方面面，骑士受封仪式逐渐得以独立并且加强，不但宗教色彩越来越浓厚，过程也变得越来越复杂。

现在流传比较广的骑士受封仪式，大致会耗费两天的时间。第一天准骑士需要在教堂接受沐浴仪式，保证身体和心灵的无垢与洁净。沐浴后他要穿上没有太多保护功能的布袍，独自留在某个封闭的空间内，一边热切祈祷一边回想往事，反省过去的不足之处，考虑未来的人生规划和行为准则。

守夜完成之后，第二天准骑士需要参加弥撒，在教堂中接受神父对装备的祝圣。这种装备一般都是剑，比较讲究的时候还会包括长矛，盾牌和盔甲。这一步完成之后，准骑士需要宣誓效忠于教会，至此宗教的干预正式告一段落。接下来准骑士需要在长者的帮助下穿戴上整套盔甲，然后去到领主或某个德高望重的贵族面前，让他亲自给自己带上宝剑和马刺。

最后依旧是万变不离其宗的正式受封，准骑士要单膝跪地，由面前的这个册封人用剑背拍住身体，朗读一段或者平实简单，或者华丽复杂的讲词，宣布受礼者正式成为骑士。

当然，中世纪是一个混乱和秩序并行的时代，真正落到实处的骑士受封仪式并不一定按照以上所有的步骤，有可能删减或者增添一些程序，既有可能讲究排场进行没日没夜的狂欢，也可能时间仓促不得不实行临危受命。随着骑士阶层的泛滥，受封仪式整体上变得多种多样，同时也大为降低了平均的受封成本。有时候，骑士的受封仪式会在重大活动之前进行，借助活动的便利省去仪式结束后单独的狂欢部分。另外，受封仪式也会在战前进行，这类做法不仅能够大量册封普通士兵，起到鼓舞士气的作用，也可以给予一些实际指挥者相应的身分，从而让他们名正言顺。除此之外，在著名的朝圣和东征期间，也能够借机举行骑士的受封仪式，让更多人坚定对上帝的忠诚，完成教会交付的艰难任务。





随着欧洲贵族制度的打破与没落，骑士一整套的培养制度也逐渐消弭于中世纪的萦绕幻梦之中。我们很难在现代社会体验到到骑士的通识教育，很难再现他们一系列的军事战斗训练，也很难重温他们步骤严格，程序正规的受封仪式。

或许和一切事物消弭的内因一样，骑士制度的衰退都是源于人们需求的变动和观念的改变。但一度发展上千年的骑士培养制度不会因此而完全消失，它形成的时候吸收了日常和战时两个极端的教育精华，在分化的时候又回到了这两个方面上去，在促进了贵族通识教育的同时，也给军队战斗训练提供了一个行之有效的样板。

2014年的今天，不管是放眼欧洲还是望向世界，可能都不会找到任何真正的古典骑士。但骑士教育那种追求勇敢、忠诚和荣誉的精神，却至今都活在很多欧洲人的心底，成为了西方文化的一股深远根源。

游戏人物

作者 梅原大吾
翻译 angle
编 初心者
美编 心の永恒

第二十三回



梅原大吾自传

《持续胜利的意志力》第五章

第五章 感谢游戏

走上职业契约之路（前篇）

这是我在一边继续着看护的工作，一边以新的心情再度开始游戏1年之后的事。

2010年4月，我得到了海外游戏周边产品生产商“MADCATZ”的职业赞助契约，而成为了职业玩家。

2009年我在“EVOLUTION 2009”上取得冠军的影响非常大，以至于后来有人问我想不想成为日本首个职业玩家，但是要签订职业契约并不是那么容易的，而且也并不是理所当然的事情。

到底是因为偶然带来了偶然，还是因为我多年来的努力终于有了回报呢。毕竟我一开始甚至根本都没打算参加“EVOLUTION 2009”。虽然我决定要和游戏共度一生，不过因为还在继续着看护的工作，所以我当时还觉得，真要认真进入世界的顶级舞台，好像还不是那么现实的事。

就在那时候，有一项大赛的邀请函寄到了我这里。

2009年4月，在美国举行的大赛“Street Fighter Ⅳ National Tournament Finals”请我作为特邀嘉宾参赛。包括我在内，还有当时的日本冠军伊予，韩国冠军POONGKO和美国冠军JUSTIN WONG四人参加。比赛是采取单循环赛制。



自回归游戏以来，我只参加了2009年Capcom主办的官方全国大赛而已。结果只取得了16强这样不起眼的名次，但在业界却被吹捧成“梅原复活”并广为宣传。因为我参加了这样一个规模比较大的比赛，而且有很多玩家看到了我，可能业界或多或少也希望大家能把目光集中到我身上吧。

我虽然不知道经过如何，不过对当时的我来说，我被邀请了，而且大家对格斗玩家梅原大吾有如此高的评价，我是非常感谢的。在自己擅长的领域被认同和赞扬，是非常幸福的事情。所以我当时说：“虽然有点远，不过难得邀请我了，还是去参加吧。”于是我怀着轻松的心情去了圣佛郎西斯科。

虽然是回归之后第一次进行海外远征，不过我比赛当天的心情是非常平静的，握着摇杆的手也没有任何的颤抖。

在那个充斥着异国语言的空间里，展开了四个人的殊死决斗。

我第一个对战的对手，韩国冠军POONGKO，当时在国际上的战绩还不那么明显，受关注度比较低，但是他之后就成了拥有“连招机器”等异名的，非常有领袖气质的玩家，作为对手来说非常够格，我的斗志也在一点点凝聚起来。



编者按

这本自传连载到本期，就要画上一个圆满的句号了。梅原大吾回顾了自己获得游戏周边厂商的赞助，终于成为职业格斗游戏玩家的契机。作为一个游戏玩家，面对“职业”这一令人兴奋的头衔，梅原大吾却犹豫了。一直以来周遭的目光不停地刺痛着他，抵抗的性格使他习惯于反思，“职业玩家”对自己而言到底意味着什么。而最终让他下定决心的，正是再次对自身的审视。惊人的训练量以及久违赛场却宝刀不老的天赋，证明了他是对得起“职业”二字的。在全文的后记部分，梅原大吾从冠军的高度再次阐明了他看待胜负与成长的态度，保持虚心，不断攀登，正视自我，方能练就持续胜利的意志力。

我选了RYU之后，POONGKO也同样选择了RYU。因为同角色对战最容易分清高下，对我来说是最好的展开。因为我对RYU了如指掌，所以最后我一口气连下4灯，很快击败了韩国冠军，取得了初阵的胜利。

接着第2战，和日本冠军伊予的对战就非常惨烈了。和之前不同，我很难抓住对战的节奏。在我取得2灯的时候，伊予已经取得了3灯。这样下去我必然会输，所以必须更大胆地进攻，否则看不到胜机。在我心里，有东西悄悄地变化了。我全然不顾危险，奋力进攻之后取得了第3灯，胜负取决于最后一灯。

只有在双方都濒临绝境的时候，我才能发挥真实的力量。我明知风险巨大，还是采取了贴身战法，不断地向前逼进。在临近结束的时候，我用下段中拳引诱对方防御，接着在硬直解除的瞬间使用投技解决了对手。解说员大声喊着KO，下面的观众也是一片沸腾。在这个时候，我的内心才平静了下来。这样一来便有了两连胜——之后的对手是美国冠军JUSTIN WONG。他在当天的全美大赛上刚刚拿到了冠军。

结果我连下4灯，一下子就击败了他。

在和他对战的过程中我一直保持冷静，这非常重要。我在胜负点的判断上没有任何的迷惘，双手自如地行动，引导角色使出各种最好的手段。我每次打出连续技，下面的喊声就会此起彼伏，但是这并没有影响到我，我全神贯注地将JUSTIN操纵的RUFUS所有的行动都一一封锁。接着解说员举起我的手宣布着我的胜利，这时候我才稍微笑了一下，因为我已经确定自己是冠军了。



这样，我以特别名额的身份获得了“EVO2009”的决赛参赛权。同时，在和韩国、日本以及美国三地冠军的较量中全胜收场，业界以“梅原完全复活”这样的标题，在世界范围内宣告了我的回归。

走上职业契约之路（中篇）

我觉得，他们邀请我成为职业选手，应该并不是由于某一个契机。

我觉得最大的起始点，应该归结到本书开头时，我在2004年击败JUSTIN WONG的时刻。而且我毕竟是在美国的比赛里多次获得冠军，所以“MADCATZ”应该是从很多年前就一直关注着我的一举一动。

他们明知道我有4年半没玩游戏，却在我恢复游戏之后没过多久就把这么好的机会交给我，我自然会联想到这是“EVO2009”的优胜带来的效果。毕竟，EVO是正如本书开头所说的，世界上最大规模的格斗游戏赛事。

2009年7月，我参加了“EVO2009”的决赛阶段比赛。最后与我对战的对手，正是之前激战过无数次，美国最强的男人，JUSTIN WONG。在预赛中他败在我手中一次，但是他从败组之中艰难杀回来，最终在决赛里再次站在了我面前。

在比赛开始前，JUSTIN从椅子上站起来时，向着后面的观众挥了挥拳头。然后，仿佛回应他一般，后面的观众都起身大声呼喊起来。这种对观众的服务以及煽动，在海外的大赛中是经常能够看到的光景。如果只经历过国内大赛的话，恐怕是很难适应海外玩家和观众的热情，很容易被气势压倒吧。如果被这种异国他乡的比赛氛围所压倒，就很难保持冷静的思考和判断，甚至无法像平常一样进行对战了。

看着在边上煽动观众并鼓舞自己的JUSTIN，我的心前所未有地平静。

对已经参加过无数大赛的我来说，这样的赛场气氛早已经习以为常，根本不会因此动摇了。就算那是让全世界格斗游戏玩家侧目的“EVO决赛”也不会。不管在哪里，和谁，在什么样的条件下对战，我都有自信能够和往常一样打出我的对局。

JUSTIN再次落座，欢呼声达到了最高潮，在超过4000名观众的注视下，决定世界最高点的决斗即将开始了。

JUSTIN最初选择的角色ABEL，是一个很容易让人觉得痛苦，但并不容易掌握使用方法的充满个性的角色。从我的角度和打法习惯来看，不是一个能轻松对付的角色。但是从实际比赛结果来看，JUSTIN并不能完全发挥这个角色的优点，我连下两局取得了领先。

“EVO”的决赛规则是以2小局为1大局，先取得3大局胜利的一方获得胜利。但是，决赛中从败组上来的对手必须赢胜组冠军2次，也就是赢下6大局才可以胜利。而且在EVO中，每2小局都可以变更一次角色。

接着第2大局JUSTIN选择了BISON这个角色。而我还是选择这个比赛里从头打到尾都没有变过的RYU。


■梅原对阵JUSTIN。

JUSTIN开始发威了，在赢下1大局之后，很快他又赢下了第2、第3、第4大局，接连着从我手里取得了3大局。他使用的BISON非常灵巧，而且在控制距离方面非常厉害。这样不但抹平了和我之间的局数差，在气势上更是变成了对他有利的局面。

在取得第4大局胜利的时候，他又从椅子上站起来，向观众们预告他的胜利。不过我还是一如既往地坐在椅子上，在脑中反复播放刚刚打过的全部对BISON的对局，集中于分析上。一般情况下也许会觉得“糟糕，可能要输了”而焦躁，但是我不同，我淡然地分析着刚才的败因，如果找到原因的话就要立刻纠正它。而且，这样的关键时刻我却不会焦急，因为我在之前的努力里已经把自己的内心锻炼得不会被任何事物所动摇了。

因为我迄今为止的对战数至少超过了20万次。在平时的练习中，我努力让自己在0F目押（只有在1/30秒的正确时间里输入指令才成立的连续技）的失误率上不超过1%。

“没有人打游戏能像我这样投入和努力，所以我不会输，应该说输了的话绝对不行吧！”

我那庞大无比的训练量，彻底改变了之前恶劣的形势，反而让我充满了自信。

我带着之前通过无数努力而得来的无比自信，以狮子奋起的气势赢下了接下来的2大局。比JUSTIN先获得了赛点。

这样一来已经打了9大局，对战局数也轻易就超过了20局。在第10大局，我先拿下了1小灯，并以非常沉着的姿态面对着赛点灯。

和09年4月时比，JUSTIN的实力确实增强了很多，这次的JUSTIN真的非常强，而且比之前冷静了许多许多。但是，我最后用RYU的“波动拳”引诱BISON前跳，之后一踢结束了比赛。

在比赛之后我和JUSTIN握手时，我突然想起了2004年和他交战的事。

在本书开头写下的逆转剧之后，已经过了5年。曾经放弃游戏，好不容易又回归的我，和从那时起一直没有间断过游戏，始终站在美国顶点的JUSTIN又一次在“EVO”，而且是决赛上再见的几率，到底有多么的小啊……虽然言语不通，不过那种“你也还在奋斗啊”的高兴心情和怀旧的心情涌了上来。我想JUSTIN也是同样的心情吧。从我和他坚定的握手中，我可以感觉得到。

会场里到处都是永不停歇的鼓掌，就好像赞颂着我和JUSTIN的激战般，让整个会场摇晃不已。

走上职业契约之路（后篇）

在那次比赛之后不久，就有人说要赞助我做职业选手了。

因为我过去有过放弃成为职业麻将选手的经历，老实说我很迷惘。不过，后来成为我经纪人的那个人非常热心地劝说我成为职业选手，最后我心动了。

我一直在从事的看护工作，应该也是让我签下职业契约的因素之一。看着那么多还剩下一两年生命的人，每天照顾着他们，更让我觉得有很多事情“必须而且只能在年轻的时候去做”。

当然，道理我明白，也被人这样说教过。经常有年纪大的人跟我说：“只有年轻的时候才能做喜欢的事，所以不管是什么，都多尝试尝试吧。”但是直到我真的做了看护这份工作之前，我对这样的说教都没有什么感触。我一直希望他们能说明一下“为什么只有年轻的时候才行”。

但是在看护的病房里，真的就像是老话说的那样——“有些事只有年轻的时候才能做。”

不能跑、不能走，甚至连一个人吃饭都做不到、会忘记5分钟前的事……在病房里，这些上了年纪的人们能做的事真的非常有限。仔细想想，像我这样能活动身体，只要打游戏就不会输给其他人，真的是很了不起的事。

在谈职业契约的时候，我想到了一件事：人生不知道什么时候就结束了。我不想后悔。目前日本还没有职业玩家。那么我就投身进去，成为先驱者吧。于是我作出了决定。

当然，走上谁也没走过的道路是需要勇气的，而且一点也看不到未来。不过，我的经纪人说：“我一定会尽全力帮助你。”我决定信赖他这句话，大胆拼一把。

在得到赞助商赞助的时候，我甚至还不太相信，怀疑这样的事情是不是真的好。而现在我可以专心致志地在一度放弃过的游戏上拼搏，这样一想真的让人非常高兴。

结果回过神来，我又用和儿时一样的心情和感情来面对游戏了。而且不需要任何踌躇，可以全力投入。在签署契约的瞬间，我第一次有了玩游戏以来被人肯定的感觉。因为我将一切心血花在了游戏和麻将上，所以跟其他人相比，我并不太了解人情世故。所以别说获得赞赏了，更多时候我都会被人臭骂：“你小子怎么连这么简单的事情也做不来。”



■与制作人小野义德（中）的合影。

虽然我一直表面上装做不在意别人的看法，不过内心还是觉得有些卑下，一直回避着世间的目光。对我来说，游戏以外的世界实在是太耀眼了。

这样的我第一次被人认同了。经过了那么多痛苦，烦恼了这么久，在超越了这么多次之后，终于被大家认同了。

所以我非常高兴，从心底里高兴。

“打游戏也不错嘛。真想一直打下去啊。”

直到和赞助商签约的2010年4月，我终于可以这样想了。自我第一次接触游戏的那天开始算起，整整过了18个年头。

谁都有迷茫，谁都会烦恼

仔细想想，小时候感受到别人对游戏充满偏见的视线时我也没有退缩，一直坚持下来真是太好了。如果因为被谁批评了，或者因为世间对此不认同，就放弃了游戏的话，我想到现在这个年纪我也还不会喜欢上自己吧。

但话说回来，其实也并不是非游戏不可。我有朋友，也可以做一些运动。我的世界并非只有游戏，只是我遵循着对游戏的喜爱，选择了它并坚持了下来。

当然确实也有只有游戏才能带来的快乐。不过关于游戏，印象更深刻的是那些痛苦的记忆。专心于游戏上到底是好事还是坏事，真的是直到最近我才能够充满自信地判断。所以我很想给坚持到现在的我一个好的评价。

我想，也许就算我喜欢游戏以外的东西，也会坚持下来的吧。因为我本就不是会被别人的意见左右的人，我觉得我一直都是不太在意别人的言辞的。但同时我也觉得，正因为找到自己真正喜欢的东西，才可以专心致志地努力下去。

在决定出版这本书之后，我有一次去科威特的机会。在那里我认识了一个日本留学生，他是即将面临毕业的大四学生。一见面，他就说“我想梅原先生应该是没有这方面烦恼的吧……”，然后跟我说了以下的话：

“我有个烦恼。我到今天为止都是随波逐流地活着，虽然有自己喜欢的东西，但是和大家的喜好不太一样，结果放弃了。最后我过着和大家一样的大学生活。但是我一直觉得这样下去是不行的，然后，我想找到别的不一样的东西，所以来到了科威特。”

就好像看到了过去的自己一样，我十分理解他的心情。他也是抱着“也许能改变什么”的心情跨越了重洋的吧。

就算去了科威特，也并不保证一定能找到“不同的东西”。但是，他肯定能察觉到和在日本过着和大家一样生活时的不同。

“梅原你为什么能如此贯彻自己的意志呢？”

我是这样回答他的——

“可能我们考虑的时期不同吧，不过都是一样的哦。”

就算我，也不是充满自信走在自己的道路上的。我也有着和那个留学生一样的烦恼，迷惘着前进。而且真的是直到最近，我才觉得拥有游戏真是太好了。虽然迷惘着，但坚持下来真的太好了。不管有多烦恼多迷惘，首先沿着眼前的路走下去就好。这样的话，那条路最终一定会变成自己独特的道路。



■以梅原为原型的漫画将推出续集。

感谢游戏

我放弃了游戏，又放弃了麻将，而且首次体验到人生的挫折。不过，在做着好不容易找到的看护工作，又重新迎来游戏之后，我真的，生来头一次对游戏有了感谢之心。

明明我那么喜欢，却无法堂堂正正地投入进去的游戏。

成为我在学校时被孤立的原因的游戏。

让我认识了现在的朋友们的游戏。

引领我来到世界冠军这一顶峰上的游戏。

还有，不得不放弃的游戏。

结果我到底得到了什么，又失去了什么？我觉得，游戏正成为这样一个我无法辨别真伪的暧昧存在，而它也初次向我微笑了……

明明我已经放弃三四年了，还允许我继续获得胜利啊。我感到很开心，同时觉得，游戏在等待着我。然后，我也明白了“其实我从未离开过游戏”。在那时候我并没有想利用游戏去做些什么，只是觉得“我还有游戏，这样就可以了”。

我并不是放弃了游戏。

毕竟，它是我从小舍弃其他一切，专心致志扑在上面的惟一一件事。我能按自己的意志让角色自如行动，一旦开始对战，我能按自己的意志把自己的风格呈现在画面上。

我终于明白了这些都是无可替代的财富。这并不是谁都能做到的事。甚至，我可以说这是谁也无法模仿的事。我从小一直怀疑着自己，迷惘着跌跌撞撞地走到今天，不过等我再次开始游戏时，我终于可以接受“自己只有游戏，而且只要这样就好”。

所以，我可以真诚地对游戏说一声感谢了。

如果没有游戏的话，我真的可以说一无所有，什么都不是。也没有人会关注我吧。但是当我玩游戏的时候，我就是特别的存在。去美国的话会有人找我签名和拍照，有人专门来找我握手，也有杂志和电视媒体采访我，而且，还能像这样子出书。

人生真是不可思议。

在 20 多岁的时候，我还那么讨厌签名或握手，而且在那些给我加油鼓劲的人面前总想隐藏真心。而现在，当被人关注时我会开心。

“你们认可了我这个人啊。”

我现在可以真挚地去这么想了。

然后，在 2010 年，吉尼斯世界纪录将我的事以“世界上最能获得奖金的职业玩家”的名义，给登录了进去。

我真的吓了一跳，因为这是游戏以外的世界给我的最高评价了吧。不管我在游戏大赛里赢了多少也从不动摇的父亲，在看到这则新闻时，虽然嘴上没说，但是他高兴的样子真的让我也觉得“洒家这辈子值了！”

后记·一些逸事

全盛期是现在以及将来

“梅原你的全盛时期是什么时候呢？”

因为我从 10 多岁就打到现在，所以经常被人这样问，不过现在我的回答肯定是这样的。

“是现在，现在是最强的时期。毫无疑问。”

如果现在都不是全盛期的话，那我觉得我真的担不起职业这个名号。

如果明天不能比今天更好的话，那我到底是为了什么而努力呢？如果不是追求继续成长的话，还是退出竞技比较好吧。

喜剧之王查尔斯曾经被人这样问过：“你迄今为止创作了很多优秀的作品，那么你最满意的最高杰作是哪一部呢？”他的回答是：“Next one”。

至少，我是确信现在的自己正处在最强时期，才能继续游戏下去的。而且我觉得不管过去还是现在，我都是最强的那一个，这是我一直在最前线不断得到成功而来的自负，以及我觉得我连自己都能超越的自信。

从年轻强者中学到的东西

既然我一直身处最前线，那么不可避免地，就要和年轻的强者们争夺高下了。每个新游戏一发售，一开始肯定是年轻人赢得多。我想一方面是因为他们吸收新事物快，另外一方面，明显年轻人在起步时进步更快。

到底年轻玩家和有经验的玩家的区别在哪？

其实就是“诚实”。

面对一个新游戏，你到底能有多真诚地对待它？那些能够迅速接纳游戏的人，在新游戏刚开始的时候绝对都是最强级的，因为年轻的时候自然而然地能够接受并理解新游戏。但是随着年龄和经验的增长，这会变得越来越难。因为难的不是取胜，而是你不再那么容易能乐在其中了。

要记住不能轻易地否定新事物，同时，要时常记得真挚地从新的事物那里学到些什么。

随着年龄的增长，经验的累积，一旦得到一定程度的社会阅历，那么就会明白，保持那两个“要记住”是多么困难的事。因为，你的年纪和经验越丰富，你就会越以自己的标准和要求去考量事物。“以前是那样的，那样才是常识，现在这样是不可能的，这不对……”这些成见会束缚你的思考，最后你也无法摆脱偏见和固定的价值观念。

从这个角度来说，年轻的玩家们正因为他们纯粹，所以容易进步。那么，有经验的玩家若不能保持学习的姿态，而以环境的变化等等作为借口，最后到底是无法战胜他们的后辈们的。

在不断变化的游戏业界也是如此，我们这些已经高龄的前辈们，经常会以“以前”如何如何作为自己的借口，但我绝对不会听这样的话，也对这样的话没兴趣。而且，和年轻玩家们的对战不是很刺激吗？所以我到现在还天天去街机房。

有一件无论如何去习惯也还是觉得无奈的事，就是那些和我一起努力到现在的伙伴们，那些一直战斗下来的伙伴们，因为一些没办法的事情不得不放弃了游戏，他们年纪越来越大，也越来越难以去街机房杀个痛快了。时间的问题，家庭环境的问题，钱的问题——大家都是在日常生活里抱着各种各样的问题，再把它们和游戏一起放在天平上称，慢慢地就越来越找不到空闲了。



但是，成了职业玩家的我不一样。

我没有一点不安，可以埋头在游戏里。这当然是让人开心的事情。但是，必须经历如此多的告别，还真是让人寂寞呢。



胜利的第 2 天继续对战

人一旦沉浸在胜利的光辉中就会变弱。

我一直都会在比赛夺冠后的第 2 天起就去街机厅。而且经常要在心里提醒自己一定要去。

在大赛上胜利，满足了一种欲求，得到一定程度的满足感后，就会想“停一段时间不对战也没关系吧”。就像你刚美美地饱餐了一顿，一段时间内会不想吃东西一样。但是，一旦满足了的话，成长就停止了。而且周围的人对你的印象也不会太好。

“那家伙一拿了冠军就不来街机厅了。”

我不想让人这样看我。

当然，我心里也不希望自己能够满足于“满足”。当然，我拿了冠军之后也是很高兴的。但是那只是一瞬间。因为我觉得一旦沉浸在优胜的喜悦里，成长就会停止，所以我的喜悦是非常短暂的。

所以那也有自我戒律的意义在里面，我每次拿了冠军，就肯定在第 2 天去街机厅玩到关门再说。然后发现还是有赢有输，然后我就会跟自己说：“你看，就算是个冠军，不也还是输输赢赢的。”

并没有人说冠军会永远胜利。比起拿冠军，一直赢下去，一直成长下去才是更难更有价值的事。只要明白这个道理，心里自然不会再怠慢，而且第 2 天开始就能恢复挑战的精神。

可以说，越是感到自己快要满足了，就越要鞭策，甚至虐待自己。在世界大赛上夺冠，第 2 天背着沉重的行李回到日本，由于时差的关系身体还很疲惫，但是我还是会去街机房。

要是轻易就满足了的话，那么和在后面追赶我的人的差距就会缩小，说不定什么时候就会被超越。如果没有这样的危机意识，那就算得到了优胜奖杯，又有什么意义呢?

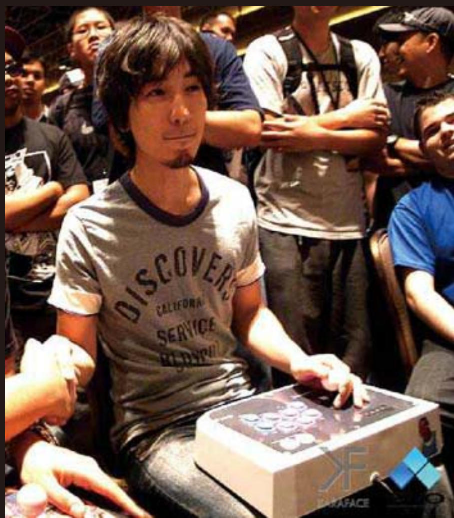
成为第一的人绝不能逃避

绝不能满足于一时的结果——其实这也是我从经验中学到的知识。

中学的时候，有一件我一生都无法忘记的耻辱之事。

因为我从小时候跑步就很快，力量也比一般孩子大，所以掰手腕什么的从来没有输过。小学的时候在同年级里是无敌的，甚至比自己高一个年级的我都可以打得不分上下。那时候我虽然是半开玩笑，但真的有点觉得“自己是天下第一的掰手腕高手了”。现在回想起来，那时候恐怕只是因为我周围没什么厉害的人罢了。

在刚成为中学生的时候我也还是很无敌。明明每天只打游戏，但是和那些运动部的人掰手腕还是赢。所以那时候我超级得意，我甚至觉得我的优势是绝对不可动摇的。



但是，到中学 2 年级的时候，一切都变了。

由于我当时也不好好吃饭，整天埋头游戏，所以我渐渐地瘦下去了。而运动部的那些家伙们则越来越强壮，一天天地。

我们在教室的一角开始掰手腕。在那之前，我一直说着“哎哟，你们又在比了啊”，傲慢地参战，到后来，我甚至心里在想：“参加的话恐怕会输得很惨吧?”我产生了恐惧。因为我害怕失败。

因为我的强大并不是由努力而是天赋得来，我很害怕失去它。若是努力得来的强大，那就算输了，只要继续努力就可以了。但是，因为我的强大只是天赋所得，所以我不想，而且害怕失去这偶然得到的强大和地位。

“梅原，来比比吧。”有一天，有人对我这么说了。因为觉得一定会输，所以我逃避了：“哎呀，我今天手腕有点痛，真的，不适合掰。”

随口的谎言，立刻就被识破了。

“好吧，那么什么时候可以再比呢?”

“不知道呢。总之今天不行。”

“那么明天?”

“明天……那就到明天看吧。”

然后第 2 天到了。

“梅原，今天怎么样?”

过去我比他们强大多了。以前那些一下子就输掉，在教室的一角把身子缩得小小的同学们，由于得到了班级 1、2 位的强大，现在完全是以一种君临的眼神来向我挑衅。

“这是什么感觉?”

我受到了极大的冲击。不过那时候我还是没有接受挑战，而是想先确认一下自己的实力，我找了一个明显看起来瘦弱的朋友，大概班里排第 10 左右的家伙掰了手腕。

然后，我一下子就输掉了。

“梅原你怎么变得这么弱了?”

“这个……”

“明明以前那么厉害呢。”

当然，这样没可能赢来挑战的家伙们，在大家面前我和挑战者掰了手腕，然后一下子输掉了。周围散发出的“果然输了啊”的空气，深深地把我刺痛了。

那时候的屈辱感，无可名状。

我既对自己沉浸于虚有的强大之中感到可恶，又对企图逃避胜负、狡猾的自己感到厌恶。掰手腕的惨败成了一种负面的记忆，现在还埋藏在我内心深处。

在当时的游戏世界，也发生过一次类似的事件。

我 14 岁的时候就觉得在游戏上我应该是日本第一了。那时候有一个某游戏的全国大赛冠军，当时他很执着地回避着与我的比试。他的实力绝对是顶级，技术也无可指摘，但在获得冠军之后他可能是害怕输掉吧，每次提出挑战都被他以“今天没心情”之类的理由推脱了。

但当时我其实并不是想让他输掉。因为就好像看见了我自己一样。逃避着掰手腕的我，在别人眼里是不是也和他一样呢? 只要这么一想，我就害羞得不行了。

那时候，我就决定不再做这样丢脸的事了。

成为第一的人不能逃避，绝对不能逃避任何挑战。如果是还没有成为第一的第二、第三或第四的话怎么样都行，但是一旦登上了最高峰。那么就必须作出迎战的姿态，迎接一切挑战者的挑战。不管什么时候都以堂堂正正的心态来应对，我觉得，做不到的人真的没资格当什么第一。

所谓活着

对我来说，活着就是不断地成为冠军，不断地去成长。那种放弃成长的懒惰生活，虽然是活着，但没有任何的光芒。

我觉得只要能一直挑战，那么就算是一直失败下去都可以。可能有时候会输得底裤都不剩，尝尽败北的滋味，但反正年轻，随时都可以重来，年轻的时候精神好，体力也充沛，肯定可以从低谷爬上来的。

当然，上了年纪了，也就不是不能输了。也不是说年轻的时候输了更好，只是说输的话，尽量在年轻的时候输掉比较好。

我觉得我可以一直失败下去，5 年后、10 年后也一直重复挑战和失败。当然，我不想在同一条河里倒下两次，也不会觉得失败了很开心。但我想成为一个不害怕失败的人。

因此，我也还是觉得年轻的时候失败更好。年纪越大，背负的东西就越多。那时候，就会患上对失败的恐惧，因为失败可能令你一无所有，而且你会很担心每一次成功之后，接下来可能的失败。

如果在年轻的时候已经习惯败北和挑战，那么就只是 ERROR（错）和 TRY（试）的问题了，就不会那么害怕失败了。



前进并不一定伴随失败，而且在同样的地方，也不会倒下两次。重要的是，要在失败之中学到什么，并且必须知道有些东西只有在失败之中学会。从最底层爬回来的人，他的意志必然是不同的。眼中会有力量，心中会有绝不认同失败的信念。和这样的人对战，虽然也许永远分不出胜负，徒费心力，但是却可以让你打得非常爽快。

就算倒下也会继续攀登

我也是重复了无数次失败。关于游戏，我可以说几乎爬遍了所有的阶梯，其中也犯过无数的错误。爬过那些完全不会通向成功的阶梯。发现爬错了，也只不过是回过头，重新回到出发点向着下一个方向前进而已。

最要不得的，是迷茫于爬哪一座阶梯的彷徨之心。

比起那些在阶梯底部揣测哪边才是正确道路的人，我觉得那些不管是对是错，爬上去再说的人会更容易进步。毕竟爬错阶梯这件事情本身并不值得羞耻，而且也肯定不会是无用的浪费。只要你爬上阶梯，不管它正确也好，错误也罢，你总会留下脚印。爬上错误阶梯得到的经验值，肯定能让你下次再爬别的阶梯时显得更容易一些。肯定有什么，是只有勇于攀登和尝试的人才能得到的吧！

可能每个人的想法都不一样吧，不过至少我觉得，爬错阶梯并不是一件多么让人郁闷的事情。

我既有非常耻辱的记忆，也有被人打骂过的记忆。不过，那时候我也没有因为失落而停下脚步。坦然地接受失败，自然能以澄澈的内心去挑战下一段旅程。如果是自己笑话自己因积极挑战而招致的失败，我想那并不是嘲笑，而是快活的豪笑吧！

那些看到别人失败而嘲笑别人的人，在一两年后还看到那人在努力的话，肯定笑不出来了吧？然后一定会说“虽然失败了，但是他的挑战精神真的很棒。”

谈一谈运气

在本书的最后，我想写一写关于运气的思考。

所谓游戏，并不是说强者 100% 胜利。因为你看不出发展如何，也不存在先手和后手，有的只是激烈的攻防。说得更具体一点，自己使出的进攻或防御手段，到底在数秒后会得到怎样的结果，自己也不知道。有时候，你会觉得这就像猜拳一样，运气占很大的成分。

用一个某一招成功就胜利，失败就败北的局面说明吧。面对这样的一招，对手会防御？会逃避？会反击？不可能 100% 预测到的。

当然，根据对手的习惯你可以一定程度上预测对战的发展，你的招式的命中概率也会得到一定程度的提高。你的水平越高，这样的预测精度就越容易左右你的胜负，但尽管如此，它也不会到 100%。

就算你对对手如何知根知底，你也不可能阅读到对手的每一个心境变化。运气不好的时候，对手的失误反而会成为葬送你胜利的墓标。换句话说，运气所占有的部分，比其他所有竞技都要高得多。所以，一局两局的胜负并不能说是真正的胜负。

除非是技术和知识的差距过大的场合，否则短期决战并没有太多的意义。比如说，和同一个对手打 100 局，有个人能赢 70 局。本来，应该是这个能赢 70 局的人比较厉害吧？可惜在游戏的世界，这个人很可能一开始会先输个 5 连败。而且，在这个世界里，



一旦赢 70 局的人 5 连败了，那么人们对他的评价很快就会降低。

对这样多少有一些运气要素的事实，我倒没有什么感想。虽然这是在格斗游戏的世界里一个很重要的，左右胜负的要素，但我一般不会去考虑这个因素。忠于自己的直觉，努力观察对手的动作，我觉得我只要做到这些就可以了。我想这和为了让自己运气好一点，拼命求神拜佛是不一样的。

以前有一段时期，我也无法接受胜负由运气决定的事实。因为格斗游戏是我倾注了自己所有，赌上一切去拼搏的东西，所以我想尽量避开运气的干扰。那时候我可以说不管什么游戏，都有“自己是玩得最多的”的自信。所以，我经常想若不是在日本这种输一局就完蛋的比赛规则下的话，如果是一个更能反映实力的规则的话，我肯定能赢更多。老实说，如果运气好点，我真的能赢更多。

但是，随着视野的扩大，我的想法改变了。

单靠运气的人是没办法持续胜利下去的。我明白了这个道理，能够一直赢下去的人，是在运气不好的时候，也会寻求胜利之道的人。也可以说，我已经有了不依赖运气的觉悟了。

“运气什么的根本没关系。”只要那些能够如此断言的人，才能超越运气，踏入神技的领域。

所以我要将“寻找运气不好也能胜利的方法”写进这本书里。



如同《三国志》一样

在小时候读的《三国志》里，吕布啊张飞啊关羽啊，总是在最前线战斗着。当然他们是书中的角色，不过我还是被他们站在全军阵前，万军之中取上将首级的威武之姿所俘虏，憧憬着他们。如果正是因为他们的强大才得到地位的话，那么，我希望在得到地位之后依然能和关羽、吕布那样一直战斗在前线。那是站在顶点的王者的夙命，是绝对不能逃避的命运。

我想就算是我也不可能永远胜利下去吧。我很清楚这点，所以我不会否定与岁月的斗争终有其界限，但尽管如此我也会努力战斗下去，因为我选择的是职业玩家的道路。

有一天，若我死去，我希望是死在战斗的荒野上。

在城中的小床上静待死神的来临，实在不符合梅原大吾的性格。

就好像那些甚至超越了死线的群雄一般，梅原大吾，今天也会在最前线战斗下去。

奥斯卡 动画电影大巡礼

文 十大恶劣天气

统筹 伽蓝 协力 众编 美编 小瑟

由于早前《冰雪奇缘》的大热，让不少人都对动画电影有了新的认识，其实动画电影一直都不乏优秀的作品，而且这些动画电影长片基本上在上映期间都有相应的改编游戏推出，虽然这些电影改编游戏作品普遍比较低龄向，但其中也有制作精良的佳作，下面就让我们来回顾 2000 年至今的奥斯卡获奖动画作品，在为大家推荐这些优秀的动画作品之余，还将对曾经推出的游戏作品进行介绍，如果你喜欢该电影，不妨找来游戏玩玩！

72 届



老人与海 The Old Man and the Sea



随着 CGI 技术的成熟，手绘式的传统动画制作方式很快被排列有序的图形工作站所代替，动画的艺术属性也逐渐蒸发。俄罗斯艺术家亚历山大佩特洛夫在 1999 年完成的这部改编自海明威同名代表作的短片，放到任何时期都足以让数字技术打造出来的动画黯然失色。全片的绘画质感并非是用软件 PS 出来的效果，这根本就是一部用近三万幅油画的工作量逐帧汇聚而成的宏大工程。在拍摄本片的过程中，亚历山大佩特洛夫在多层玻璃板表面分别绘制人物和背景，在拍摄一帧画面之后，再对湿油彩进行调整，然后拍摄下一帧画面。全片跃然“幕”上的这种油画的质感，是任何机器加工都无法创造出来的。它的“美工”并不是用技术手段额外添加的调味剂，而是原生在每一帧画面中的艺术。

《老人与海》是个很简单的故事，不少人在年少时初读本作的时候都会觉得很枯燥。只有在经过岁月洗练之后，才会逐渐从中体会一些东西。或许直到我们真正老去的时候，才会读懂到这位已经失去力量与精神的老人，为什么会在逆境中如此坚持着看似毫无意义的东西。同样凭借近乎偏执的执着完成本片创作的亚历山大佩特洛夫，正是为《老人与海》的内涵进行了一次最佳的注解。

73 届



父与女 Father and Daughter/ 岸辺のふたり



表现一对父女之间贯穿一生的爱、记忆与死亡要花多少篇幅？英国、比利时与荷兰于 2000 年合拍的这部动画短片告诉我们——八分钟，足够了。本片所表达的生活、爱、死亡、轮回这些主题，都是“大白话”式的道理，因为对连接生死流转的亲情的渴望，属于全人类的“普世价值”。但将这些道理在 8 分钟时间里面说透，说到让观众心坎子里面去，就不是那么容易的一件事情了。

这世间最朴素的情感，也最适合用最简单直接的方式来进行诠释。本片并没有采取“文艺小清新”式的美术风格，它的画面既不唯美，也没有刻意而为之的煽情、滥情桥段。至始至终，我们都看不清楚这一对主人公的脸。表情、动作统统都是模糊的，只是两个朦胧的身形，游走在时光的斑驳中……或许这些最容易受时光改变的外在，在漫长的人生长河中都是不需要细节的。时光变幻，沧海桑田，只有如山的父爱是永恒的。但当我们每次重温这部短片的时候，都会发现每一个意向更深刻的内涵。



74 届



最佳短片——《鸟鸟鸟》 For the Birds



《鸟鸟鸟》讲述的是成天在一条电线杆上叽叽喳喳吵个不停的小鸟们的生活，被一只闯入的“爆炸头”大笨鸟打破了，于是“愤怒的小鸟”们立刻团结起来一致对外，想把这个外来黑户给排挤出去。可就在成功在即之时，意外发生了，结果自然也耐人寻味……法国人就是用了这短短 3 分钟时间，将“君子和而不同，小人同而不和。君子矜而不争，群而不党，小人党而不群”的道理说得明明白白。



最佳长片——《怪物史瑞克》
Shrek



从2002年的74届奥斯卡奖开始，最佳动画长片成为了一个独立的奖项，当年获奖作品是《怪物史莱克》。艺术家们可以无视市场的压力，靠着对艺术的执着与信仰创造出优秀的短篇作品。但在长片领域，任何独立制片人都无法挑战好莱坞在技术、资金上的压倒性优势，74届奥斯卡至今的这一奖项，几乎是被皮克斯、迪斯尼和梦工厂三家垄断的格局，并不难理解。当然，即便是好莱坞话语权占主导地位的奥斯卡，靠烧钱支撑的电影，最多也只能拿个技术奖项。"史瑞克"的成功，正是源缘于自己对王子公主童话的颠覆。当然，颠覆不等同于将传统彻底打烂。片中几位面目狰狞的大咖不仅擅长能打破人们习以为常的真理与共识，更擅长注入新的理念，从而引起人们的在一阵阵的爆笑中享受解构的快感。

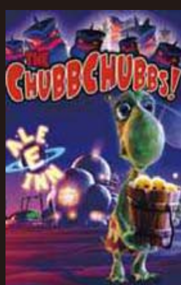
相关游戏概况

与《怪物史瑞克》上映同年的11月15日，Xbox平台上便推出了同名改编游戏。该作品由当时的TDK Mediactive（后被Take-Two收购）发行。不过这部作品采用了跟电影版不同的原创剧情，讲述费欧娜公主被邪恶的巫师抓走，史瑞克前往营救的故事。作为一部上两个世代的动漫改编作品，本作的画面在当时来看有较好的表现，不过跟电影获得的殊荣相反，该游戏的素质跟当时很多动漫改编作品一样惨不忍睹。粗糙笨拙的手感，单调枯燥的流程，更不用说是否忠于原作了，因此当时很多知名游戏网站都相继给予了超低分。此外，2002年10月31日还在NGC平台上推出了一款《怪物史瑞克 Extra Large》，这部作品实际上是Xbox版的加强版，而且原本还计划在2003年还会推出PS2版，但因为前两作的销量实在太低而被取消了。不过还好《怪物史瑞克》的游戏系列并未在此止步，后来几乎在所有平台上都能看到相关的作品的身影，而且部分素质也不错，不过那些跟这部获奖电影关系不大，这里就先打住了。



75届

最佳短片——《恰卜恰布》
The Chubbchubbs



本片是索尼图形图像工作室（Sony Pictures Imageworks）制作的一个形象宣传短片，附赠到了《黑衣人》的DVD之中。六分钟的片长均发生在一个外星酒吧之中。片名所指的是一只传说中的宇宙大怪兽，正是因为谁也没有见过它们，因此任何未知的威胁都可以是"恰卜恰布"。本片能够荣获最佳短片奖，让出乎了很多人的预料，因为它的故事与画面效果均不是特别出彩，但它却可以触碰到我们自幼开始就有过的一个情结：孩提时代，我们都曾经幻想过能够拥有一个跟随我左右，让我照顾，让我保护，而到了关键时刻，它会反过来守护你的事物（比如大狼狗、变形金刚）。在成年后的生活中，已经"成熟"的我们早已不像当年那样幼稚，于是乎在遭遇挫折与打击的时候，我们总是会在自己前进的路上想象一个坚不可摧的强者，而却把自己看成一个弱者，自己卑微而渺小，因为我们已经完全失去了对曾经在自己心中驻留过的那只"恰卜恰布"的信仰。

最佳长片——《千与千寻》
Spirited Away / 千と千尋の神隠し



作为一部爱与童年的交响诗，《千与千寻》荣获当年最佳动画长片，可谓是实至名归。虽然它算不上宫崎骏最好的动画，却是知名度最高，最受西方观众欢迎的一部。先夺金熊，后斩获奥斯卡所得到的光环自然是主要原因之一，但更关键的在于贯穿本片的大胆的想像与构思：雨水汇聚成海洋、火车在清澈的水面前行、眼泪在空中飘浮飘得如同朵朵水花……这个色彩斑斓，充满了丰富的意韵，如同万花筒般的奇幻世界，每一帧都是我们想去的地方。



76届

最佳短片——《裸体哈维闯人生》
Harvie Krumpet



在"聪明人"眼中，阿甘是一个一辈子都在人品爆发中度过的傻子。但阿甘的成功并不是幸运女神的眷顾，而是因为他总是一直在执着地对待身边的一切，真心对人，信守承诺，听从命令，孝顺母亲，照顾朋友……这才是走向成功的必然之路，这是"聪明人"们永远也悟不出的道理。76届奥斯卡最佳短片中的这位哈维，真可谓是阿甘"异父异母的亲兄弟"，哦，不！应该叫做"有谁比我惨"的重口味升级版。哈维从出生时开始，就在遭受着疾病、天灾、战争的侵害，他智力低下、四体不全，但在23分钟所演绎的一生中，他却让我们觉得自己才是傻瓜。你很难用白痴还是天才来界定哈维，因为他只是以白痴该有的生活方式在生活，没有利益与欲望所带来的烦恼，赤条条地来，赤条条地走，于是成为了世人眼中的"天才"。

文化漫谈 特别企划

最佳长片——《海底总动员》Finding Nemo



同年最佳长片《海底总动员》，也许在主题和结构上并无突破，但它将会成为我们老去，直到记忆逐渐模糊之后，依然可能回忆出来的作品。原因，正是在于那片融入温馨与感动的蔚蓝色。以画面吸引人，以情动人，用技术力不知不觉将观众沉浸于生动角色与鲜活色彩构成的世界，这些都是皮克斯的看家本领。本片也代表着皮克斯从重视 CG 效果到重视主题内涵的转型，它的刻意而之的搞笑桥段几乎没有，甚至泪点比笑点还要多。

相关游戏概况

作为皮克斯与迪士尼合作的第五部作品，《海底总动员》最早的游戏是在 2003 年 3 月 9 日于 PS2 与 Xbox 两个平台发售的同名游戏，3 月 10 日在 GBA 平台发售，3 月 12 日在 NGC 平台发售。本作由 THQ 制作发行，玩家在游戏里操作的是小丑鱼父子中的儿子尼莫。为了回到父亲身边，身处牙医诊所鱼缸的尼莫也和新同伴们一起绞尽脑汁想尽各种办法回到大海，玩家就在游戏里和尼莫一起在神海里进行探险。

之后，在 2012 年 9 月 11 日于 DS 与 3DS 两个平台发售了新作《海底总动员 逃回蓝海》，如果说前作是在一场海底冒险的话，那么本作的性质更像是小游戏合集，本作的迷你游戏模式集合了 30 种以上的小游戏，而且每个小游戏的操作角色不仅限于马林与尼莫父子俩，还能够操作多莉甚至其它鱼类。在小游戏里获得的奖励还能够用来装饰属于自己的海底空间。如果偶尔想体验电影原作的剧情，还能够去牙医诊所玩逃脱战体验一下尼莫当年的刺激冒险。



77 届

最佳短片——《瑞恩》Ryan



动画这种艺术形式并不擅长表现现实题材，更没有人拿这种方法来拍人物传记（当然“三胖奇遇记”之类的可以排除在外），而《瑞恩》正是一个例外——片名所指的正是在上世纪八、九十年代如日中天，后来因为创意枯竭，陷入穷困潦倒，最终在街头流浪的加拿大动画艺术家 Ryan Larkin。《瑞恩》通过本片创作者与被纪录者之间对话的形式，以破碎影像和近乎怪诞的节奏，记录了大师在从神坛摔下之后的离奇悲歌。

最佳长片——《超人总动员》The Incredibles



当年的最佳长片，是一部对好莱坞影史上所有反类型片的总结，或者说是一部用超级英雄包装的中年危机电影——《超人总动员》。那个时代的皮克斯不仅拥有一流的进取精神，而且也在题材上表现出了极大的创新力。众所周知，皮克斯最为擅长的就是表现以拟人化的机械为主角的故事，而 04 年的《超人总动员》不仅反了超级英雄，而且还反了皮克斯秉承的题材。没有本片所积累的成功经验，恐怕也不会有日后的同样走“真人”路线的《飞屋历险记》和《勇气传说》的成功。

相关游戏概况

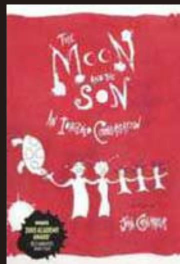
《超人总动员》主要讲述了主人公鲍勃在经历了超人特工的辉煌之后，和一家人回归了普通人的生活，在保险公司上班的鲍勃由于不甘心在平淡的生活中度过，便带领着妻子和三个孩子踏上了惊险刺激的超人之旅。电影的同名游戏种类繁多，其中国内玩家比较熟悉的要数 PS2 时期的两款 3D 动作游戏，《超人总动员》和《超人总动员 终极破坏》。

游戏在电影的还原度上还是非常高的，玩家可以操控风格迥异的鲍勃一家，用各种强劲的超能力攻击敌人，不同的超能力在游戏的解密过程中也发挥了各自的作用，比如主角鲍勃就可以用巨大的力量搬运场景中的物品，远距离的敌人能够用我们的弹力女超人加以攻击等等。游戏的第二作在系统和画面上都得到了一定程度的进化，同时引入了双打模式，可以和家人或好友一起体验超人总动员的冒险，还是非常有乐趣的。丰富的打法与解谜要素，加上广受好评的电影情节，一定会让玩家在闲暇之余感受到不一样的游戏体验。

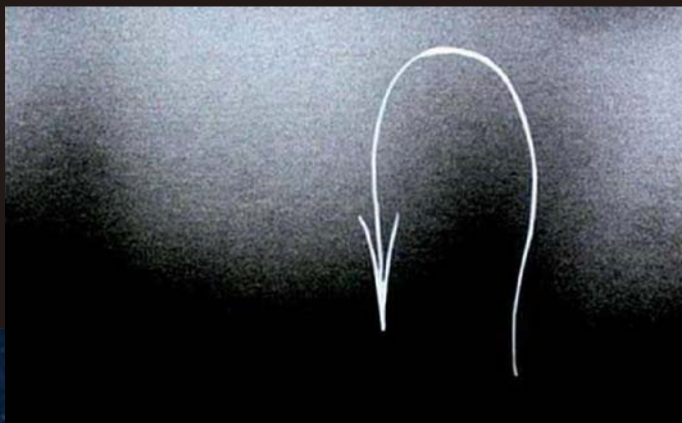


78 届

最佳短片——《月亮与儿子》The Moon and the Son: An Imagined Conversation



父亲，一个温暖的名词，是所有男孩们心目中的超人。父亲，同样也可能是一颗随时都会爆炸的定时炸弹，他威严而不可侵犯，他的暴怒会把家庭中所有美好的东西顷刻间吞噬。在父亲去世之后，一直视其为“月亮上的人”（用皎洁的月光照亮大地，却又与地上的人保持足够远的距离）的大儿子，开始“脑补”了一次与父亲之间未有机会开启过的对话。这是一部用卡通短片方式演绎的微缩版《教父》，同时也是一出父子间的温情剧。



最佳长片——《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit



本届获得最佳动画长片殊荣的《超级无敌掌门狗》，是奥斯卡为长片创设独立奖项以来长度最短的一部作品了，仅仅比评委们界定短片与长片的标准（是否超过70分钟）多出了五分钟时间。但本片的制作周期和创作人员们倾注的心血，要远远高出CGI长片作品。剧组动用了近半吨的胶泥，花费了五年时间的纯手工制作才完成了这部粘土动画，你甚至可以在角色身上找到指纹的存在！本片也是进入21世纪以来唯一一部荣获此奖项的"非美国制造"作品，它不仅有英式招牌冷幽默，还包含了就连美国人也喜闻乐见的反扬基恶搞，老少通吃的萌系配角也应有尽有。

相关游戏概况

作为获奖长篇动画的同名作品，本作在2005年10月7日发售了Xbox版和PS2版，虽然公布的平台中包含有NGC，但最后还是没有发售。值得一提的是，本作是"《超级无敌掌门狗》系列"中惟一一款由Konami发行的，这样算是一种渊源吧。

本作的故事延续了动画的设定，主人公华莱士和掌门狗经营了一家人道捕捉兔子，保护菜园而闻名的捉兔公司"Anti-Pesto"。但在一次事故当中，华莱士在夜里变成了高大凶猛、疯狂吞食菜园中蔬菜的兔人。到底最后这对好搭档能不能恢复以前的生活呢？在这里就不剧透给各位玩家啦。在游戏中，玩家将会扮演华莱士或者掌门狗，利用手中的吸尘枪捕捉兔子们。同时游戏还具有自由探索的要素，玩家可以在多个城镇中自由探索，并且帮助其他角色守护庄园。游戏的战斗系统非常多样，持有的吸尘枪集成了多种能力，除了吸收兔子之外，发射火焰、回避危险也是可以实现的哦。而玩家在晚上还能扮演成为了兔子的华莱士，用另外一种角度来看待游戏，乐趣多多。



79届

最佳短片——《丹麦诗人》

The Danish Poet



第79届奥斯卡将最佳短片奖项授给了Torill Kove和她的铅笔线稿动画《丹麦诗人》，在CGI三维动画占绝对统治地位的大环境下相当难得。传统动画是"画"出来的，这是一个创作的过程，它应该是抽象的。相对而言，电脑只能做出无限接近于现实，乃至可以将观众的肉眼完全欺骗过去的"照片级写实主义"画面，你可以通过本片感受到绘画本身不可取代的艺术创作优势。它的第二个意义，就在于用15分钟时间讲述一个完整故事，并且用剧情来吸引观众。而片长在100分钟左右的3D动画大片一般倾向于呈现一个片段，或者是将故事作为制造矛盾冲突所铺设的背景，将宝全部押到动画演员们耍贱卖萌的本领上去了。因此，《丹麦诗人》即便对于今天的卡通工业而言，也有较强的启示功能。

最佳长片——《快乐的大脚》

Happy Feet



以一只特立独行的企鹅为主角的《快乐的大脚》力压《汽车总动员》，摘得当年最佳动画长片奖项，这在当时引发了广泛的争议。虽然本片的超豪华歌舞戏编排和雄浑壮丽的南极外景可以加分不少，但无论是空洞的"丑小鸭"式励志故事还是结尾莫名其妙地动物保护主题，都严重影响观感，让人更加详细奥斯卡评委们集体看走眼的事情，并不是偶发事件，总之小李子不要桑心……

相关游戏概况

本作是第79届奥斯卡最佳动画长片《快乐的大脚》同名音乐类游戏，在2006年11月14日在GBA、NDS、PS2和Wii等当时多个主流机种上发售。

电影原片有大量的精心编排的音乐与舞蹈，本作也继承了这些要素：帝企鹅家族的企鹅们靠自己唱出的"灵魂之歌"吸引自己的另一半，因此唱歌也成为了帝企鹅们的重要技能，而主人公Mumble则是帝企鹅家族里的一个异类，他的歌唱能力是毁灭级的，但是在跳舞方面他却有着极高的天赋，最后他也因此被赶出家族，踏上成为一个舞者的旅程。在游戏中玩家将扮演Mumble，带着他那独特的踢踏舞，为获得Gloria的欢心并拯救整个帝企鹅家族展开了旅程。游戏方式按照大类可以分为节奏游戏，滑冰和游泳3部分。节奏游戏部分，玩家根据节奏打击即可，但由于机能的限制，各机种之间的具体操作方法会有所不同，而在滑冰和游泳部分则都尽最大限度还原了企鹅那有趣的姿势，令人不禁一笑。在2011年11月的时候本作还随着电影的续篇同步推出了《快乐的大脚2》，而这一作还登陆了新一代的游戏平台，继续企鹅的不平凡之旅。



80届

最佳短片——《彼德与狼》

Peter & the Wolf



将《彼得与狼》拍成动画的挑战相当高，因为它的"原著"并不是图文并茂的童话书，而是上世纪30年代俄罗斯作曲家普罗科菲耶夫创作的一部长度30分钟不到的交响乐童话短剧。本片没有对话，完全依靠声响、音乐的变化来完成场面调度与叙事。所有出场人物均以泥偶形式进行逐帧拍摄而成，动作的表现自然没有3D动画那样"丝般顺滑"，但却有着很独特的艺术风格。英国才女导演苏西・邓普就是用这种匠心独到的手法来高度还原了原作的神髓，更重要的是，她还增加了一个值得占据生物圈食物链顶端的我们思考良久的结尾。



最佳长片——《美食总动员》
Ratatouille



以“只要用心，人人都是食神”为主题的《美食总动员》，代表着皮克斯技术力的又一里程碑。从角色均为方方圆圆的塑料材质构成的《玩具总动员》，到《海底总动员》中的流体(海水)，再到《怪兽公司》中的毛发质感，皮克斯征服了一个又一个CGI技术的难题。在本片中，他们完美表现出不同材质，形状和柔软度的食材，是如何在料理鼠王的手中变成一道道让观众流口水的大餐的全过程，用法式浪漫情怀成就了普罗众生喜闻乐见的美国梦。

相关游戏概况

相比较于电影的色香味俱全和妙趣横生，《美食总动员》的游戏版完全可以说是鸡肋般的存在。在这款平台动作游戏中有6个大场景关卡，玩家要操作小老鼠东窜西跳，以老鼠的视角探索、躲避天敌并搜集场景中的物件来解谜。游戏版采用了电影的剧情主线，然而故事叙述却残缺不全，使得玩家难以理解。在开篇的动画后，游戏过程中就几乎没有过场动画来延续故事剧情，而老鼠主角又一直沉默不语，于是玩家就真的像是被丢进了庞大的微观世界，只能孤零零且漫无目的地四处奔波……



更让人沮丧的是，作为一款平台动作游戏，《美食总动员》充斥着让人懊恼的BUG。小老鼠跳跃的时候总会莫名其妙地被卡在各种物件上，而最要命的是其生存能力低得让人绝望，只要稍有不慎从高处摔落就能把它摔个半死。甚至有时候连被敌人撞到，都会立刻把你带到GAME OVER画面。但实际上那并不是因为敌人有多么强大，而是它们身上的BUG会同样把你卡住，不管你是残血还是满血。

鉴于本作半成品级别的游戏素质，如果你对电影原作还算有爱的话，最好还是不要让《美食总动员》游戏版摧毁这段美好的回忆吧。

81届

最佳短片——《回忆积木小屋》
つみきのいえ



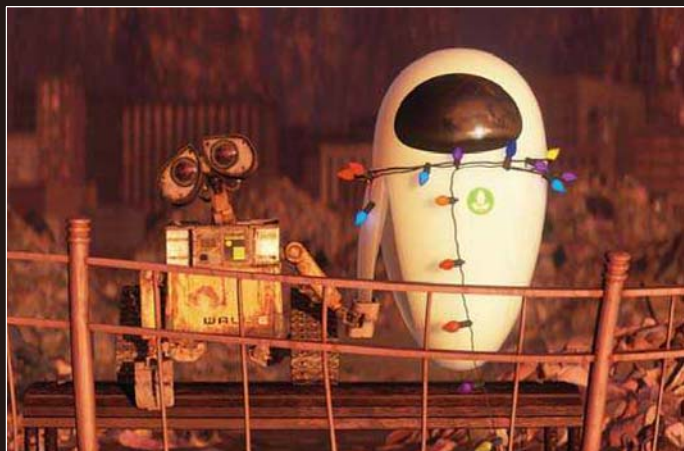
一座孤岛，和一位在上面生活的老人，就构成了《回忆积木小屋》的全部。进入主题后的你很快就会意识到，这座孤岛其实是地球上最后一片陆地，老人每天不停地一层一层往上加盖，其实就是用残留的生命来与不断上升的海平面赛跑，也在加速让自己朝着死神靠近。毫无疑问，老人的举动是积极的，但他最终只能在失去所有劳动能力之后，爬到这座孤塔的塔尖做最后的守护，等待海水将自己淹没。包含诸多哲学隐喻的本片，也触及到了诸如温室效应、养老等等社会话题，获此殊荣可谓是当之无愧。



最佳长片——《机器人总动员》
Wall · E



在同年的《机器人总动员》中，皮克斯收敛了一贯的搞怪精神，为我们带来了一个近乎传统爱情电影的长片，片中的“男女”人公也堪称是皮克斯历史上最具设计感的两只卡通形象。导演安用“小台灯”(Luxo)、"双筒望远镜"、R2-D2、迪士尼乐园“星空之旅”机器人等知名机器人形象，结合卓别林以及伍迪·艾伦的表演特点，为我们带来了一只独立自强，又拒绝做一辈子宅男的“收纳控”机器人瓦力。而伊娃的设计，则受到了乔布斯在重回苹果公司之后推出的首款重量级产品——iMac的深刻影响，她的设计风格简约时尚，无棱角的流畅线条展现唯美一体的造型特点。在“屌丝逆袭白富美”的故事中，影片也用亦庄亦谐的方式为我们呈现了一段发生在“后地球人时代”的全新文明史。



相关游戏概况

《机器人总动员》的游戏于2008年6月24日发售，由如今已经倒闭的THQ制作。游戏的玩法是3D动作，玩家操作的自然是瓦力。瓦力自身除了跳跃和变方块外，主要是用自己的老本行——找垃圾来解谜和攻击敌人。游戏中在垃圾机处可以拾取各种垃圾块，不同的垃圾有不同的用途，而垃圾机往往需要找到电池才能开动，这就构成了游戏的主要玩法。

游戏没有像一般的动画电影改编游戏那样采用卡通风格，而是偏写实。游戏的难度也不算低，每关并非是埋头往下打就能过关，还有很多需要开动脑子才能解开的谜题。游戏的成就更是要求玩家每关不死，对于小朋友来说还是有一定难度的。

游戏基本还原了原作的场景，地面以控制瓦力为主，伊芙则是宇宙关的主角。游戏的音乐来自于原作，听上去很有感觉，但对原作的剧情交代得很简单，基本上是一笔带过，如果只打游戏的话很难明白这两个小家伙在干嘛。



82届



最佳短片——《商标的世界》
Logorama



桂纶镁说过："我不为logo埋单。"不过对于绝大多数的人来说，我们都是冲着LOGO去买产品，甚至屌丝们在购买山寨货的时候，也特别在意Logo是否也山寨得惟妙惟肖。毕竟只有品牌，才能在最短时间内体现出自己与"大路货"不同的价值。《商标的世界》就是为我们带来了这样一出幻想剧：在一个消费主义横行的社会中，当Logo一夜消失之后，这个世界会是怎么样的模样？它的美术风格、配音、场景设计是完全的美式风格，但创作班底确实专门以验证美国文化"下等"属性为己任的法国电影人。奥斯卡评委能够将最佳短片颁给本片，也的确有几分自嘲的成分。



最佳长片——《飞屋环游记》
UP



相对于"梦想"，《飞屋环游记》主题的关键字更应该界定为"羁绊"——这才是为老钉子户一飞冲天，远赴南美打开埋藏在心底深处的心结，揭开尘埃模糊的梦境的最大动力。除了技术上无懈可击的表现以外，本片也在艺术表现力上给人以不少惊喜。开头五分钟运用默片技法，为我们表现出了老爷爷、老奶奶当初相识到，相爱相伴最后的生死永隔，仿佛一夕之间经历了一辈子，让人唏嘘不已。影片的铺垫部分饱含着深情，甚至让观众失去了对搞笑桥段的需求。但当冒险正式开始的时候，影片前后基调的反差又判若两人，最后落入了娱乐卡通的俗套。虽然皮克斯曾连续三年荣获最佳动画长片奖项，但无论是"瓦力"还是"飞屋"，都存在上下篇严重的脱线现象。很多"皮粉"们归咎于母公司迪士尼的干预，但创新力的缺乏，才是解释"事不过三"的根本原因。



相关游戏概况

迪士尼/皮克斯动画电影改编游戏经常会出现"雷"作，但登陆了PS3、X360、3DS等多个平台的《飞屋环游记》显然不在此列，游戏的素质在同类作品可以算是顶尖水平。游戏的剧情与电影一样，年近80的老爷爷卡尔一生都在梦想环游世界，却从未真正踏上旅途，在机缘巧合下遇到了喜欢惹麻烦的胖童军罗素，这样一对忘年组合开展的冒险让人笑中带泪。

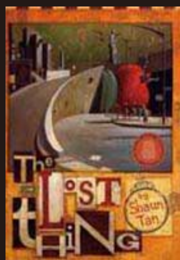


游戏很好地重现了电影中的场景，丛林、洞窟、瀑布等场景应有尽有，解谜要素不仅丰富而且设计精良，大多数谜题需要利用到两人不同的能力，比如年轻的罗素力量十足可以进行远距离跳跃，手持拐杖的卡尔能进行特殊攀爬，在经过思考并解开谜题时玩家一定会会心一笑。在游戏中，电影的萌狗道格以及怪鸟凯文同样会登场，而电影末尾的空战在游戏中也得到了还原。而对于奖杯迷/成就饭来说，这是一款不折不扣的神作，又好玩，又好拿，何乐而不为？

83届



最佳短片——《失物招领》
The Lost Thing



《失物招领》是由澳大利亚华裔漫画家陈志勇（Shaun Tan）根据自己的同名绘本创作的16分钟短片，通过一个喜欢搜集失物的青年，和一个被人遗弃，时刻都想找到主人的巨壶之间的有趣互动，传达了"LOST"一词的真谛。只有孩子才会为找不到自己心爱的玩具而嚎啕大哭，我们在终日的忙忙碌碌中，逐渐忽略，乃至以往了那些原本纯真、友善、美好的东西，殊不知他们一直在用悲悯的神情中期待着迷失中的人们能够偶尔想起自己的存在。

最佳长片——《玩具总动员3》
Toys 3



当年的最佳动画长片《玩具总动员3》，在主题上也与《失物招领》有着很强的联系。《玩具总动员》的第一部，让每个正在同玩具一起长大，或者已经同它们告别的孩子和大人们意识到，那些毛茸茸的小家伙其实都是有感情的小生命，在我们不曾察觉的纬度中有属于自己的喜怒哀乐。而作为完结篇的《玩具总动员3》，则是告诉了我们那些被我们早已经丢到不知道哪个犄角旮旯的玩具们其实并不惧怕死亡，他们最怕的就是被主人遗弃，他们依然在满怀希望的等待着自己被主人宠爱的一天。如果你已经无法再给他们以爱，那么千万不要遗弃他们，最好的方法就是为他们找到属于自己的归宿。娱乐、惊险、刺激、幽默，感动，最后还有些小沧桑。尤其是对于跨度十多年的老观众，某些场面让人情到深处，黯然泪下。



相关游戏概况

《玩具总动员3》主题游戏登陆的平台有很多，当时的两大主流掌机NDS、PSP和三大主流家用机X360、PS3还有Wii一个都没错过，不过掌机版的内容和家用机不太一样，这里以家用机为标准介绍一下。

尽管动画题材改编游戏每年都会出个十几款，但能够在各大媒体中获得高分评价的实在不多，而《玩具总动员3》算是其中一款，它在IGN和Eurogamer等主流媒体中获得了7–8分的中上评价，部分媒体甚至给出了9分好评。游戏本质上是一个平台游戏，玩家可以在胡迪、巴斯光年和女牛仔洁茜之间选择一个进行操作，每一个角色都有自己独特的能力，胡迪可以通过用绳索来摆荡过某些区域，巴斯能够将其他角色投掷到很远的地方，娇小的洁茜则能够在小平台上保持平衡。玩家需要善用三人的能力打通故事模式的九个关卡，还能够在玩具箱模式中用解锁的道具来自己创造出新的关卡用以挑战。本作非常厚道地请来了动画的原班阵容为游戏配音，加上品质不俗，各位看过动画原作的玩家也不妨找来玩一玩，体验一下亲身操作动画主角们的乐趣。



84届



最佳短片——《莫里斯·莱斯莫的神奇飞书》

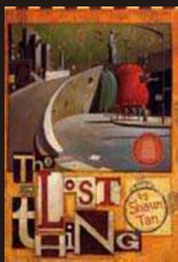
The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore



《神奇飞书》是一封代表人类中所有的"书虫"们写给书籍的情书，用15分钟时间讲述了我们自从幼儿园就明白的"大道理"——好读书、读好书、要与书交朋友、书能让你的世界变得丰富多彩、书是陪伴你终生的良师益友……在本片推出时的2011年，此时以Kindle Fire和iPad 2为代表的移动设备，已经开始颠覆人们的阅读习惯，纸媒和书商的生存压力日益增大，但本片的"现实意义"（呼唤人们在回归传统的阅读方式）并不在仅在于此，它拥有一个积极向上的主题——像主人公在开头所表现的那样"一心只读圣贤书"，无疑是一种逃避，只有在进入"绿野仙踪"式的大图书馆，获取了足够的精神飞书之后，才能让内心获得真正的自由。

最佳长片——《兰戈》

Rango



工业光魔的《兰戈》是一部"反皮克斯"式的动画长片，它没有通过鲜活的卡通形象和植入的不同年龄层次的主题，来同时取悦孩子以及带领他们走进剧院的成人，这根本就是一部献给成人，确切的说是有西部情怀的人看的电影，孩子们绝对不会对这部通篇灰头土脸和古怪腔调，且笑点层次较高的电影有任何的喜爱。对于有密集恐惧症，对同屏出现大量爬虫和蜥蜴等生物有视觉过敏的人来说，这部电影绝对是灾难！

杰克船长"饰演"的这只名叫兰戈的蜥蜴，在主人鱼缸中跌落洲际公路，穿越到了西部世界，在英雄主义的虚荣心之下掀起了一系列的闹剧，最终寻回了真实的自我，并且找到了西部精神的本源。从故事上来说，本片依然是小人物误打误撞、急中生智成就英雄的故事，在遭遇挫折之后幡然醒悟，最终实现从小我到大我过渡，但通篇流露出的西部风情，对经典电影发狂致敬，足以让西部迷们沈醉。



相关游戏概况

2012年第84届奥斯卡金像奖上，《兰戈》在梦工厂双料大作《功夫熊猫2》和《穿靴子的猫》夹击下脱颖而出，一举夺得最佳动画长片奖，着实叫一竿子动画制作公司看傻了眼。它的游戏版也几乎是与电影同时出现在玩家面前，横跨NDS、PS3、Wii和X360四大主流平台，豆丁眼绿皮肤长相诡异的蜥蜴在奥斯卡小金人璀璨光芒的烘托下一跃成为家喻户晓的大人物，也走进了许多玩家的游戏机里。

既然《兰戈》是一部主打西部风情、充满动作元素的作品，游戏当然也要是ACT类型。在游戏中，玩家将同兰戈一起开始一段新的冒险，枪战、斗殴、冒险解密一个都不能少，激烈的战斗与怪诞荒谬的场景相映成趣，生动有趣特色分明的关卡设计更是一大亮点，搭配上汉斯·季默的配乐，使得本作在品质上远超了同类电影游戏。

更加难得的是，《兰戈》的奖杯/成就难度并不算高，参考攻略合理收集的话，大约6至8小时就可以拿到白金/全成就，这对于奖杯/成就迷们来说更是个不容错过的神作！



85届



最佳短片——《纸人》 Paperman



《纸人》(Paperman)是由前皮克斯员工John Kahrs自编自导的一部7分钟短片，以《无敌破坏王》的映前贴片方式推出。本片采用了铅笔画风格，画风融合了皮克斯的简约与迪斯尼的浪漫情怀，在充满疏离感的大都会中为我们讲述了一个关于缘分的故事。虽然在现实生活中，错过就是错过，缘分这种事情毕竟是可遇不可求的，像男主人公那样的执着与坚持，未必会带来童话般的结局。但努力争取过的人，肯定会在看过这部讲述两个人、一张纸、同一个地点、第二次邂逅的故事中，不再会对自己曾经有过痴狂举动，留有任何的遗憾。

最佳长片——《勇敢传说》 Brave



《勇敢传说》被皮克斯的脑残粉们普遍视为是一部失败之作，这也是被广大影迷公认为是公司被迪士尼并购以来向“幼齿路线”妥协得最没有节操的一部作品，完全不符合“有感动，有创新，有思考”的宗旨。虽然皮克斯动画技术一家独大的形势也早已被打破。不过幸好他们的深厚功底还在，“苏格兰情调”清新流畅，小细节拿捏得恰好，主题正面积极，叙事欢乐流畅，也许它的得奖出乎一些人的意料，但也很难找到真正可以吐槽的地方。

相关游戏概况

《勇敢传说》的游戏版——《Brave: The Video Game》与电影版同年推出，故事的背景设定与电影版基本相同，是一款包含解谜要素的动作冒险游戏。在公元10世纪的“苏格兰高地”，玩家将会扮演梅莉达公主及电影版中的其他角色，挥动手中的武器，发挥智慧及勇气去拯救自己的家园。

游戏只能说是款小品级的作品，画面表现很一般，不过对于原作中的地域风貌倒是有不错的还原，四种属性相克的战斗系统在游戏后期也颇具乐趣。游戏的故事流程并不长，穿插其中的解谜要素难度不高，主要还是以轻松简单的风格为主，由于支持双人合作模式，因此和爸爸妈妈或是朋友们一起冒险也正是游戏的一大乐趣所在，大家集思广益收集关卡中所有的武器、服装等隐藏要素，又或是共同解开特别的“小熊解密关卡”，成就感十足！游戏的X360版本还支持使用Kinect来玩射箭的小游戏，也算是赶了趟体感游戏的潮流，除此之外，与手机《神庙逃亡》的合作也让人印象深刻。



86届



最佳短片——《哈布洛先生》 Mr. Hublot



11分钟的《哈布洛先生》是一部充满法式浪漫情怀的蒸汽朋克风格短片，铜墙铁壁的机器运转，固定程式的生活节奏，看似失去情感的全机械化社会，似乎是对人类社会未来的假设，然而一只机器狗的闯入所带来的温情，给了我们的这位死宅大叔以得到救赎的希望，也让机械工业金属质感散发出浓浓暖意。

最佳长片——《冰雪奇缘》 Frozen



《冰雪奇缘》是迪士尼首获最佳动画长片奖，这个小金人对于动画业一度的代名词而言，来的实在是太迟了。一方面是因为该奖项在21世纪之前，迪士尼最为辉煌的时候并未设立，另一方面则是由于皮克斯和梦工厂的崛起，让迪士尼在完全陌生的三维动画长片领域迷失了近20年的时光。虽然迪士尼一直处于窘境之中，虽然他们通过并购，让昔日的竞争对手变成了自己的“干儿子”，但他们依然想通过自己的传统优势，来获取一次真真切切的胜利。没有创新就不会前进，但创新并不意味着与自己的历史积淀作彻底的分割。《冰雪奇缘》打动评委们的地方，就在于它在保持迪士尼传统的同时，对以男权(王子、英雄)思维主导的童话进行一次颠覆。同时，男女之爱并不是爱的全部，姐妹之爱，长幼之爱也是大爱的重要组成部分，这在无形中提升了作品的层次。

相关游戏概况

大红大紫的《冰雪奇缘》可谓是叫好又叫座，迪斯尼显然不会轻易放过这样一颗摇钱树。主机游戏不见踪影，手游倒是火速上线，游戏类型说出来着实让人大跌眼镜——这是一款不择不扣的“三消游戏”。不过虽说没啥技术含量，但游戏对于原作的还原倒是可圈可点，穿插在游戏中的主线剧情让游戏相比其他同类作品而言更具带感，玩家可以在游戏过程中不断地解锁电影中得角色，并借助与他们独特的力量来解开谜团，总共75个关卡的设计同样十分巧妙。

说起电影中最美的地方，想必就是洁白无瑕的冰雪世界了。而游戏在这一方面的表现也相当出彩，手指轻轻划过屏幕，晶莹剔透的冰块配合真实的破碎效果，让人仿佛置身于电影中的冰天雪地一般，伴随着以钢琴、小提琴为主的背景乐，令人心醉。





属于少女们的盛宴 盘点PSV平台的Otomate乙女游戏

文 秋沙雨 美编 小瑟

在春暖花开，学生们纷纷开学之际，PSV 的发售列表上悄悄地多了几个男性玩家们眼熟却又不太熟悉的游戏，而这对渴望在高清平台上享受游戏的女性玩家来说却是一个福音。

乙女游戏——这是 Otomate 最擅长的领域。

Otomate 社是 Idea Factory 设立的乙女部门，成立于 2007 年，最初开始就以平均每个月 1 ~ 2 部作品的速度推出乙女游戏，其游戏的最大特征就是剧情发展方式基本都是以文本和选项的方式来进行的。在近几年，这种风格渐渐有所改变，游戏系统里开始加入角色育成要素和道具收集等要素，甚至还推出过动作类乙女游戏《薄樱鬼 幕末无双传》。

2013 年 PSV 平台上的大部分文字冒险游戏都是 GAL 向，除了 4 月发售的《三国恋战记》之外鲜少看到次世代的掌机平台上会有乙女游戏。就在新的一年即将到来，女性玩家们以为乙女游戏厂商们将继续在 PSP 上再战十年的时候，Otomate 突然高调宣布当社两部极具代表性的作品即将推出 PSV 主机同捆包，而且还宣布将会在 2014 年于 PSV 上推出这两个系列的最新作，这一招棋打得所有玩家一下子措手不及。

从以 Otomate 为首的诸位乙女游戏厂商的作品发售表就可以看出他们对掌机平台，尤其是 PSP 平台的重视。乙女游戏的老手 Koei Tecmo 在专心推出各种《无双》的同时每年也不忘往 PSP 上塞一部乙女游戏。本次 Otomate 的高调宣布对 PSV 的支持多多少少也暗示了接下来乙女游戏厂商们接下来的战略部署。

眼看着 PSV 上多出了这么些乙女游戏，着实是让喜欢玩文字游戏的玩家们感到开心，目前 Otomate 移植的乙女游戏奖杯难度也并不高，这也让这些游戏成为了白金党们的下一个目标。

第一批登陆 PSV 的是移植性质的《薄樱鬼 镜花录》、《Amnesia V》和《Diabolik Lovers Limited V Edition》，三部作品的共通点就是它们都已经动画化，在原作品牌效应与动画人气的带动下这三部作品就成为了 Otomate 在 PSV 平台的头阵。

下文将针对 Otomate 近期在 PSV 上发售的乙女游戏进行一次盘点，各位读者妹子们如果相中中意的游戏的话就别错过吧！



薄樱鬼 镜花录

登场角色：雪村千鹤（可改名）/ 土方岁三（CV：三木真一郎）/ 冲田总司（CV:森久保祥太郎）/ 斋藤一（CV:鸟海浩辅）/ 藤堂平助（CV:吉野裕行）/ 原田左之助（CV：游佐浩二）/ 风间千景（CV：津田健次郎）

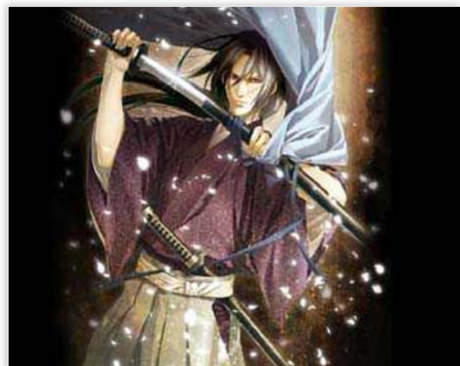
剧情简介

时代为幕末的文久三年——

雪村千鹤是江户出身的女孩，父亲纲道是当地有名的兰方医。某一天，父亲和平时一样到京去出诊，留下千鹤一个人看家。但是渐渐地，千鹤无法和父亲取得联系了。

放心不下父亲的千鹤乔装成男生的样子只身一人来到京，在当天夜里她突然遭受到了袭击，而出手救了她的，则是新选组的队士们。队士们将千鹤带回了屯所，结果意外地发现这里原来是父亲曾经出诊过的地方。于是在种种机缘巧合之下，千鹤为了寻找父亲而决定与新选组的队士们一起行动。

千鹤在某天意外地看到某个干部头发变得雪白的样子——罗刹，普通人喝下如血般鲜红的般若水后无法控制自己的心智而发狂的样子，千鹤的父亲也参与到了般若水的研究中。就在千鹤还没来得及完全消化这巨大的信息量时，以千鹤为目标的不明来访者们来袭，来访者们自称为鬼族，并明言指出千鹤也与他们为同族人。



发生在幕末的动荡之下的故事，便就这样悄然展开了……

看点亮点

在PS2末期如果提起Otomate的话立即能让人想起由カズキヨネ担当原画的两部作品，一部是《绯色碎片》，另一部则就是本作《薄樱鬼》。

如果要说乙女游戏里有哪一部作品是登陆了两个世代的所有掌机平台的话，《薄樱鬼》便是当中的猛者。其原本是PS2平台的作品，后来相继移植到PSP和DS两个掌机平台。几年之后，《薄樱鬼 巡想录》画面高清化，成为了PS3上首个高清乙女游戏。在3DS首发，掌机踏入次世代时《薄樱鬼3D》再次高调移植到3DS平台。而在这次Otomate的乙女游戏大潮袭来时，它又意料之中地出现在人们眼前。



本作《镜花录》将会追加以“雨”为主题的新剧情，在画廊模式查看CG时可以使用触屏功能触碰CG来触发攻略角色的对话，同时还追加了两个小游戏。本作的奖杯难度不大，各角色线CG全收集加NormalEnd，以及两个小游戏相关的奖杯即可。同时，《镜花录》还将收录“《薄樱鬼》系列”御用歌姬吉冈亚衣加的两首新曲作为新OP与ED，顺便一提，《薄樱鬼》每逢移植或出外传时都会有新歌，吉冈亚衣加为该系列唱过的歌曲合起来已经可以出专辑了。

令人深思的是《镜花录》只收录了游戏本传的内容，《随想录》和前传《黎明录》目前未见身影，对本系列感兴趣的女性读者们如果对CG图动心了的话可要随时小心了，要知道接下来可是还有一部校园篇的呢。



薄樱鬼SSL 甜蜜校园生活

登场角色：雪村千鹤（可改名）/ 土方岁三（CV：三木真一郎）/ 冲田总司（CV:森久保祥太郎）/ 斋藤一（CV:鸟海浩辅）/ 藤堂平助（CV:吉野裕行）/ 原田左之助（CV：游佐浩二）/ 风间千景（CV：津田健次郎）

剧情简介

春天，漫天飞舞的樱花花瓣祝福着少年少女们之间诞生新的邂逅的季节。

故事的舞台是私立薄樱学院，以培养有骨气的武士道精神为教学方针的学院，在今年的春天，少女雪村千鹤走进了校园的大门。

私立薄樱学院到去年为止一直都是男校，从今年才开始招收女学生，结果今年的女性新生就只有千鹤一人

在新入学的这一年里，将会有什么样的邂逅在等待着千鹤呢？



看点亮点

本作的登场人物只有名字、外表和角色性格是与《薄樱鬼》本篇相同的，人物关系、背景等设定一概与本篇没有任何关系。

《薄樱鬼》的校园背景设定最早是出现在FanDisc的《随想录》里，在其中收录了主要角色们的校园装，直到本作正式公开前校园设定一直被粉丝们认为是官方的恶搞设定而已，结果证明大家还是太小看Otomate对“《薄樱鬼》系列”的执着程度了。

在本作里登场的不仅仅有《薄樱鬼》本篇的主要角色们，《黎明录》的主角井吹龙之介等角色也将会在学校里登场。原作角色之间的关系大变动也是本作的看点之一，原本仇恨妹妹千鹤的薰在本作里变成了一个妹控，原本是主仆的芹泽鸭与龙之介在本作里变成了养父子的关系，平助变成了千鹤的青梅竹马等等。与原作相对严肃的气氛相比，《SSL》的主基调是欢乐明快的校园生活，游戏的进行方式基本通过文本对话的方式来进行，随着日期的更替还会出现各种小游戏，光是小游戏的数目就能与PSP平台上两作以小游戏合集为卖点的《游戏录》有得一拼。顺便一提本作的主题曲与片尾曲演唱者依然为吉冈亚衣加。

喜欢“《薄樱鬼》系列”的玩家们不妨来尝试一下本作，轻松的校园生活说不定能治愈被各平台《薄樱鬼》本篇移植折腾得审美疲劳的心灵。





Amnesia V

登场角色：主角（需自命名）/Orion（CV：五十岚裕美）/Shin（CV：柿原彻也）/Toma（CV：日野聪）/Ikki（CV：谷山纪章）/Kent（CV：石田彰）/Ukyo（CV：宫田幸季）

剧情简介

这是发生在某个架空世界的架空国家的架空故事。

8月1日的早上，当主角醒来时突然发现自己完全失去了所有的记忆，至今为止自己过着什么样的生活，与周围人有着什么样的关系都忘得一干二净。

而这时，出现在她面前的是名为Orion的少年，他声称自己为精灵，在世界之间不停穿越着寻找神的时候意外与主角的精神世界相撞，然后与主角融为一体，导致主角的记忆被封闭在了脑海深处。

为了恢复记忆和解决Orion的难题，主角和Orion决定开始寻找恢复记忆的线索。就在这时候，她手边的手机响了起来，液晶屏上显示的是主角想不起来的名字。

紧接着她见到的是疑似是她的恋人的“他”，在不知道该信任谁的状况下，为了不让对方知道自己失忆，主角不得不观察“他”的态度来做出符合自己日常行为的举动。



回想不起与“他”之间的回忆的主角从这一天开始与“他”开始了全新的恋爱故事。

看点亮点



《Amnesia》与其他乙女游戏有两个很大的不同之处，一个是女主角没有默认的名字而且在游戏里九成以上的时间是不说话的，另一个就是它没有共通剧情，在游戏开始介绍完背景之后玩家就需要在黑桃、方块、红心、梅花四个世界里选择一个开始游戏，在每个世界里主角的恋人都是不同的角色，而且每个世界里主角身边的人物关系也是不一样的，在黑桃世界里Shin与主角是青梅竹马，而在红心世界里Shin与主角只是工作上的同事。

本作的奖杯要求全结局收集，其中就包括各路线的BAD END，在期间各位可以欣赏到：女主角在野外被自己恋人的亲卫队的女孩子们折磨得心神失常、女主角被自己的青梅竹马关在笼子里直到死、女主角被从天而降的瓦砾砸死、女主角被大火烧死、女主角好不容易从青梅竹马的囚禁里逃出来结果在路上被人突然拿刀刺死……等等惨烈的场面。令我印象最深刻的是，在上述的四个世界结局全通之后就会开启隐藏的JOKER世界，进入剧情一两分钟后会有一个选项，选错后女主角马上就会因为房屋倒塌而被压死，这算是我为期七年的乙女游戏史里见到过的最快BAD END。这让人不得不想起Otomate在PS2时代的代表作《绯色碎片》，那部作品在进入角色线后只要选错一个选项就会BAD END，凶残程度可以与本作有得一拼。只是谈个恋爱而已，至于这样折腾妹子吗！



Amnesia World

登场角色：主角（需自命名）/Orion（CV：五十岚裕美）/Shin（CV：柿原彻也）/Toma（CV：日野聪）/Ikki（CV：谷山纪章）/Kent（CV：石田彰）/Ukyo（CV：宫田幸季）/Luka（CV：细谷佳正）

剧情简介

这是又是一个发生在某个架空世界的架空国家的架空故事。

时间依然是8月1日的早上，主角从睡梦中醒来时发现自己失去了记忆，陪伴在她身边的是只有她才能看到的精灵Orion。

她与和她的精神融为一体的精灵Orion一起前往打工地点——执事女仆咖啡屋“冥土之羊”(注：在日语里，“冥土”与“女仆”同音，“羊”与“执事”发音相似）工作。

几天之后“冥土之羊”发布了接下来的活动企划，这个企划是主角在失忆前提出来的，失忆的主角在完全不知道活动内容的情况下，开始手忙脚乱地与其他工作人员一起进行活动的准备工作……



看点亮点



“《Amnesia》系列”的特色之一就是其有着平行世界的设定，无论发生什么神奇的事都能够用平行世界来解释。而本作更是将这个概念发扬光大，一口气公开了四个平行世界，其实也就相当于是四种模式：遵从原作设定路线的“Normal World”、学院背景角色养成风格的“School World”、节奏游戏“Music World”和全员Q版造型登场并且为侦探设定的“Criminal World”。本作将于2014年春季发售，确切时间还尚未公布。

所以本作实际上是Otomate借着平行世界的借口把想做的东西一口气全放在一起的官方同人大集合。系列正统作的严肃程度各位读者看看上文的介绍估计也能明白个七八成。养成类游戏与侦探类游戏Otomate在过去都曾有涉足，惟一让人意外的是本作加入了音乐游戏模式，尽管收录的只有“《Amnesia》系列”的曲子，在该模式下需要通过按下对应的按键与触屏的方式来进行游戏。学院养成背景的“School World”则需要玩家们像玩《心跳回忆》那样让主角在学校里学习、运动来提高角色数值，期间依然要寻找记忆和攻略中意的角色。侦探模式的要素在原作的剧情里也有出现，在PSP版刚发售时还一度成为玩家之间的恶搞捏他，谁知道Otomate居然直接把它给做成了游戏。

由于本作是外传性质的作品，所以不会出现像上文《Amnesia V》本传里那样“不小心选错了选项结果主角她突然就死了”的情况，请各位尽管放心游玩。



Diabolik Lovers Limited V Edition

登场角色：小森唯（可改名）/ 逆卷绫人（CV：绿川光）/ 逆卷奏斗（CV：梶裕贵）/ 逆卷雷斗（CV：平川大辅）/ 逆卷集（CV：鸟海浩辅）/ 逆卷礼司（CV：小西克幸）/ 逆卷昴（CV：近藤隆）

剧情简介

小森惟是随处可见的普通女高中生，惟一一点和常人不一样的是她身边偶尔会发生奇怪的事而已。

在她上高二的时候，由于父亲的工作关系而转学到神无町的学校里。学校名叫“岑帝学院高校”，是专门为忙碌的艺人或各领域名人而设立的学校。虽然看上去十分华丽高贵，但是围绕着这个学校所流传出来的恐怖流言却是一直没有中断过。

在这些传言里，有一条是“曾经有学生被吸血鬼袭击过”……



在惟的父亲亲戚家・逆卷家，有着六个在神无町里评价极为不好的六个兄弟，他们所住的这间大屋也被人叫做“鬼屋”。惟要与这六个性格极差却又十分帅气的兄弟在一起过同居生活，而且种种迹象表明他们绝不是普通人类……

看点亮点

作为首批移植到 PSV 的作品之一，本作的价格要比《薄樱鬼 镜花录》和《Amnesia V》贵上一些，最主要的原因就是本作是 Otomate 与 Rejet 合作制作的游戏。之前两家公司还推出过以狼人为题材的《Black Wolves Saga》系列”，然后紧接而来的就是以吸血鬼为题材的本作。其实也就是 Bad End 里女主角是被咬死还是被吸血虐待死这两种区别而已。

《Diabolik Lovers》原本只是 Rejet 推出的乙女向吸血鬼 CD 广播剧，结果该系列在发售之后赢得了意料之外的人气，于是 Rejet 就找 Otomate 一起联手打造了这款非常“有病”的游戏。在游戏里可攻略的六个兄弟全部都是抖 S，每个角色都有“Dark”、“Mania”和“Ecstasy”三种类型的剧本，也就是说每个角色都有三个结局。PSV 版还将追加各角色第一结局的日后谈，在画廊模式查看 CG 时使用触屏功能还能够听角色说话。在本作里，玩家选择的选项影响的数值除了类似于好感度的“吸爱度”之外，还有“SM 度”，根据两个选项的来断定各位玩家究竟是施虐狂都 S 还是被虐狂抖 M。其实更多玩家表示我们只是想让主角妹子平平安安地谈个恋爱而已……和 Otomate 其他作品相比，本作的剧本“甜度”是极为不足的，而且在剧情里女主角根本不是在谈恋爱而是在被虐待，所以期待看异族间的浪漫恋情或心理承受力比较弱的女性读者们最好先在心里掂量一下再确定是否要购买本作吧。《Diabolik Lovers》系列”的新作《Diabolik Lovers Dark Fate》近期宣布登陆 PSV 平台，最后只能给主角小森惟点一根蜡烛了。



驯兽师与王子殿下

登场角色：Tiana（可改名）/Matheus（CV：绿川光）/Alfred（CV：鸟海浩辅）/Lucia（CV：下野纮）/Erik（CV：梶裕贵）/Klaus（CV：安元洋贵）/Silvio（CV：寺岛拓笃）

剧情简介

生活在加德莱亚王国的少女 Tiana 希望能够成为像母亲那样出色的驯兽师，但是她至今都没有遇到能够让她训练演艺技能的猛兽。

在某一天，她看到有人在卖四只动物，Tiana 用自己宝贝的胸针来买下了这四只动物。她将它们带回家并准备投喂饲料时，发现它们的样子很奇怪，突然之间，四只动物说出了人类的语言。原来这四只动物的真正身分居然是邻国法赞的王子殿下！

毫无自觉地散发自身色气的第 1 王子 Matheus 变成了威风的狮子，沉默寡言让人难以靠近的第 2 王子 Alfred 变成了孤傲的黑狼，话多而且爱热闹的第 3 王子 Lucia 变成了矮小的鸭子，有着治愈系笑容的第 4 王子 Erik 变成了乖巧的兔子……



四位王子都是因为魔女的诅咒才会变成现在这种样子，但是他们没想到，这个诅咒居然是让大陆陷入混乱之前的序章而已。Tiana 能够带着四个（只）王子一起成功地解开诅咒吗?

看点亮点



在看过上面一连串“女主角死法大全”与“身陷抖 S 巢穴的女主角”作品之后，《驯兽师与王子殿下》的出现算是这次移植大军里的一道清凉剂，像这种略带童话气息的轻松氛围便是 Otomate 在 PSP 平台发展时的前期风格，后期的大部分作品的剧本则基本都是以战斗类为主。《驯兽师与王子殿下》与上文的三部移植作不一样的是，它本次移植并不会发售实体版，而是在 2014 年 1 月 29 日于 PSN 配信下载版，同时还会针对 PSN+ 用户进行长达半年免费配信，这对有日服账号的玩家们来说算是一个不小的喜讯。

文章的最后，必须要向各位读者解释清楚一个概念，乙女向≠腐女向。乙女向是正常向的恋爱游戏，主角是女性，她们在游戏里是与可攻略的男性角色一起谈恋爱，而不是在旁边看着两位男性角色谈恋爱。

受到现在部分乙女游戏改编动画化的影响，让乙女游戏给人一种后宫向游戏的印象，其实这种印象是完全错误的。乙女向游戏和大部分 GAL 游戏一样，在剧情前期会有一段共通剧情，通过提升可攻略角色的好感度来进入后半段的角色线。进入角色线之后主角和攻略对象之间的感情都是十分专一的，除了以劈腿系统为卖点的游戏之外，绝大部分作品里都不会出现动画里那种“今天和这个搂搂抱抱，明天和那个牵牵小手”的情况。

2014 年新年过后 PSV 就即将迎来 Otomate 的两部看家大人气系列外传作，同时 Otomate 还宣布 2014 年将在 PSV 发售多达 9 作以上的乙女游戏。Otomate 的这一系列大动作意味着今后的主战平台转移，在 Otomate 的带动下部分厂商也开始蠢蠢欲动，这令人不由得开始想象日后 PSV 上将会聚集多少乙女游戏。在高清的画面上享受来自二次元的恋爱，这是少女们的憧憬。不过在更多的时候，比起攻略那些动不动就抖 S 发作或玩监禁 PLAY 的男人，我更加想泡心理承受力远超常人的女主角，当然，前提是三观正常的妹子。



2013 年度最值得购买的手办

首先需要声明的一点是，本文中列举出来的最值得购买的手办基本是以游戏类角色为主（因为动画类的范围太广、可入选的也更多），而且关于一款手办值不值得收藏其实主观成分占很大作用，所以本文的内容也仅作为大家购买时的参考，千万不要来信质问我"为什么那款手办没有上榜"哦，顶着锅盖逃走ING。

文 八重樱 美编 小瑟

《尘骸魔京》伊古妮斯-无尽之冬- 1/7 PVC涂装完成品

●售 价：12400日元
●造型师：石山智
●生产厂商：Orchidseed

这款伊古妮斯的婚纱版PVC在早些年曾经推出过树脂手办版，不过由于受限于涂装这一层面的问题，并不是人人都可以轻易拥有，所以这次能够由Orchidseed将她做成量产的PVC，对玩家们来说自然是喜大普奔的一件事啦！本品在造型上堪称是伊古妮斯PVC中的极致之作，一身洁白的婚纱映衬得伊古妮斯的红发更加艳丽，尽管是手持武士刀，但表情却满含笑意，颇有挑逗的意味在其中。值得一提的是，本品是可脱的哦，各位绅士就不要再犹豫了……



《胧村正》绀菊 1/8 PVC涂装完成品

●售 价：9660日元
●造型师：福元德宝
●生产厂商：Altus



趁着《胧村正》推出PSV版之际，阿尔塔也推出了本作的第二款角色手办——绀菊。游戏中，绀菊是一位爱慕着阵九郎的美丽狐妖，这款模型也是尽显她的妖艳妩媚，光是胸前那一对极不科学的反重力巨乳就够叫人血脉喷张了！当然，作为阿尔塔旗下的商品，本作的细节也同样经得起玩家们挑剔的审美，橙色和服上印着片片红叶，珠光色的喷涂再现了和服绸缎面料的光泽，耳朵和尾巴的绒毛质感很充足。点睛之笔是绀菊手中的灯笼，装上纽扣电池后灯笼就会发出青白色的光芒，为手办披上了一层幻想的薄纱。

《光明之心》梅露蒂 1/8 PVC涂装完成品

●售 价：11550日元
●造型师：羽根モトカツ
●生产厂商：Altus



由TONY负责人设的"《光明》系列"，每一部作品都会有大量相关手办涌现，但基本都是由寿屋制作的，而这只梅露蒂，则难能可贵地由阿尔塔负责生产，和寿屋之前的梅露蒂相比，确实有着过人之处。从图中可以看出，梅露蒂是坐在一只巨大的冰淇淋甜筒上，伸出舌头卖萌的表情甚是俏皮可爱。在她的身旁，还能看到小使魔举着一根吃完的冰棍，上面用日文写着"再来一根"。此外，这款PVC还同步推出了圣诞节版本，梅露蒂的服装换成了大红的圣诞节款式，连小使魔也戴上了圣诞帽子，甜美得让人忍不住想要舔上一口呢。

《命运石之门》阿万音铃羽 1/8 PVC涂装完成品

●售 价：12390日元
●造型师：沼仓としあき、みうらおさみ
●生产厂商：Altus

关于这款手办，坊间有个有趣的说法，称"自行车才是本体"。其实也不奇怪，毕竟这辆自行车的细节实在太过考究，从车轮的纹理到脚蹬上的反光条、再到车链与变速齿轮，无一不是真实还原，毫无偷工减料之处，也就难怪会被玩家们调侃说已经分不清到底是买车送小人还是买小人送车了。当然，"打工战士"这略带一点点情色的动作造型也颇为抢眼，连瞳孔的画法都是参考了huke老师的原画，称得上是对原作的最好诠释了。



《跃出 动物之森》静江 粘土模型

●售 价：3500日元
●造型师：松泽优太
●生产厂商：Good Smile Company

小秘书静江可说是《跃出 动物之森》里的吉祥物了，她那温暖的笑容有着治愈人心的神奇力量，称她是人见人爱也不为过。这次与粘土系列合作推出的静江版粘土模型，配备了标准、高兴、困惑三种表情，并且还特意制作了各个表情下的专属道具，例如高兴时周围的音符图案、困惑时头顶会出现的问号，简直是萌得丧心病狂！



《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》梅露露 1/8 PVC涂装完成品

●售　价：12400 日元
●造型师：石山智
●生产厂商：Orchidseed

这款手办最吸引小编的地方就是她充满朝气的活泼动作，单脚站立的姿态看上去分外阳光可爱。而手办在涂装时也尽可能地去还原原画师岸田メル那明艳的色彩风格，肉眼所见之处无不是黄、粉、红这些暖色系，身后的那一道七彩星虹更是点睛之笔，梅露露仿佛是踩在七彩星云上一般，令这款模型洋溢着童话般的梦幻气氛，叫人忍不住想将她捧在掌心中。



《猎天使魔女》
贝优妮塔 1/7 PVC涂装完成品

售价：13800 日元
造型师：MELTING NEURON
生产厂商：Phat!



这款贝优妮塔的推出过程可说是千辛万苦，连续跳票数个月估计已经拖得各位玩家们累不爱了。不过这么久的等待还是很值得的，因为实物的确惊艳非常。《猎天使魔女》是一款偏欧美向的游戏，这款贝优妮塔在制作时没有故意去迎合日式审美，大胆的动作造型极具魄力，贝姐身上的黑色皮衣特意制作出了皮质质感，凹凸起伏的反光效果相当惹眼。另一层的丝滑材质则进行了亚光处理，两种布料形成了鲜明的视觉对比，衔接处的金色链条更是锦上添花。贝姐脚下的底座也制作成了蝴蝶的模样，玩过游戏的玩家看到后想必都会非常感动吧！

《闪乱神乐 少女们的真影》
斑鸠&云雀&葛城 1/8 PVC涂装完成品

●售　价：7800 日元、6800 日元、8800 日元
●造型师：iTANDi、あます
●生产厂商：Phat!

我估计大多数玩家恐怕都没有料想到当初以“肉”为卖点的一款看似“二流”的游戏，居然能取得现在这般人气，不但推出了 TV 版动画，各种周边也是一概热销，着实让 MarvelousAQL 乐开了花。这三款 PVC 全部是由 Phat! 制造，分别是国立半蔵学院的斑鸠、云雀和葛城，尽管尺寸只有 1/8，但造型上把握住了三位角色各自不同的性格，斑鸠的冷艳帅气、云雀的活泼可爱、葛城的豪爽大方，三人相映成趣，摆放到一起也是相当的养眼。更难得的是，这三只 PVC 的定价都不贵，品质又很精良，自然是值得玩家们入手的啦。



《七龙战记2020》
骇客 1/7 PVC涂装完成品

●售　价：9800 日元
●造型师：泽近
●生产厂商：Good Smile Company

《七龙战记 2020》中担任后方支援系角色的就是这位身穿哥特洛丽塔服装、脚踩一只兔子的骇客小妹妹。自从上一款角色 PVC“刀子”在玩家中大受好评之后，骇客“切尔西”也紧随其后问世。PVC 忠实还原了原画师三轮士郎那犀利的风格，吊眼角的骇客可能在很多玩家看来算不上可爱，可是却不能否认气氛塑造得很是到位。夸张的金色双马尾与深紫色的裙装形成强烈的视觉冲击，裙摆与手袖部分的褶皱颇为精细，百看不厌。顺便一提，游戏中的初音未来也将会量产化，大家就请准备好钱包吧……



《我的女神》贝露丹蒂 with圣洁铃音 1/10 PVC涂装完成品

●售　价：19800 日元
●造型师：智惠理
●生产厂商：Max Factory

最后为大家推荐的，并不是一款游戏的手办，但相信没有玩家会不认识，她就是从 1988 年开始连载的、藤岛康介的招牌作品《我的女神》中的女主角贝露丹蒂，以及天使圣洁铃音。这款 PVC 早些年也曾出过树脂手办，这次趁着 Max Factory 成立 25 周年的纪念之际，以 PVC 的形式再度复活。虽然原模诞生在十几年前，但在今天看来依旧有着压倒性的壮美，纵使售价高达近 2 万日元，也值得玩家们出于珍藏目的为其掏腰包。



日本雏祭：摆娃娃的最高境界

日本的很多传统文化源自中国，而由于其极为注重保持传统文化，因此当很多传统的东西已经在中国消失之时，却可以看到它们在日本得到了完好的保留，并已成为日本的特色传统。

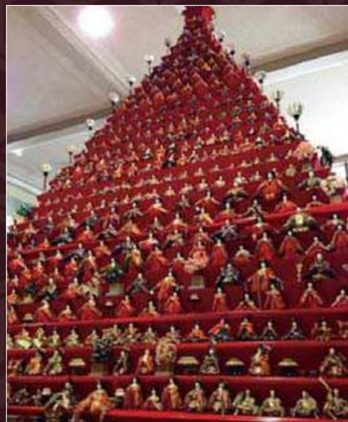
每年3月3日是日本的“女儿节”，其来源是中国唐朝的上巳节。它原本属于“五节句”之一的“桃之节句”，本来在农历的三月初三，也就是桃花盛开的时节，明治维新后改为西历3月3日。女儿节在日语中叫做“雏祭”，与古代很多与少年儿童有关的节日一样，是因为当时儿童早夭的情况很多，于是就出现这类节日，通过一些仪式，祝福孩子健康平安的成长。

在女儿节时，有“送厄船”和“曲水流觞”的传统，也是源自中国。人们用纸做成人的形状，表示将自己身体的不适转移假人上，然后放入河中流走，至今日本的一些地方还保持这种传统。不过如今女儿节最具标志性的是“摆雏坛”。

所谓的“摆雏坛”，就是设置阶梯状的陈列台，由上至下摆放穿着和服的娃娃，这种娃娃就叫做“雏人形”。雏坛不能乱摆，主要的规矩有几点：首先层数必须是奇数，其次是摆完后要及时收回，否则会影响女儿的婚嫁。最上层的金色屏风前摆放两尊装束豪华的娃娃，分别代表天皇和皇后。第二层是3名宫女，分别手持酒、酒杯及酒壶。第三层是演奏音乐的五人乐队。第四层是随从，第五层是仆人。第六层是嫁妆，第七层是牛车、笼、轿子等。一般来说，完整的一套雏坛就是由这7层组成。由于很多雏坛的娃娃和摆设品都是手工制的，因此价格不菲，一套普通的人形娃娃起码15–50万日元，贵一点的要100万日元以上。按照传统，雏坛是可以代代相传的，女儿出嫁的时候，可以将其作为嫁妆传下去。女孩第一次过女儿节，雏坛都是由母亲娘家方面提供。不过发展到现代，费用一般是两家平摊，雏人形会逐年添置。雏坛的摆放通常是在3月3日之前一、二个星期里的吉日开始做准备，3月3日当天必须收回，免得影响婚嫁。

由于雏人形的价格不菲，过去大户人家会将摆雏坛作为一种炫富的方式。能够摆出超大雏坛的，一定是有钱有势的人家，他们用这种方式展示自己的财富以及自家女儿的尊贵。在上世纪七八十年代，日本经济高速发展时，炫富的现象很普遍，雏人形摆放的数量和奢华程度也在那时达到了顶峰。有些名门世家摆放的雏人形都是保存了数百年的古董。

到了现代，摆超大雏坛的大户人家越来越少，但是人们可以在一些公共场所看到规模夸张的雏坛——“摆雏坛”被很多地方政府作为一种展示地方文化的方式，日本长野、德岛等县会用捐赠而来的雏人形举办盛大的展览。今年琦玉县鸿巢市举办的女儿节活动，就在市政大厅摆出了全日本最大的金字塔型超大雏坛。这个雏坛总共有31层，高达7米。除了这个主雏坛之外，在市政厅的电梯、大门口上方以及门外，都摆满了雏人形。原来，鸿巢市从江户时代开始就是关东三大雏市之一，到现在还是全日本最重要的手工雏人形生产地。







日本日常排队调查：条件反射般的习惯

几年前，东日本大地震之时，日本人在灾区余震不断的情形下，仍然井然有序的排队，几乎不需要有人维持秩序，各个地方都会自动形成规模庞大的队伍，这样的场面让全世界感到震撼。

这种现象，与其说是国民素质问题，倒不如说是一种习惯，一种从出生起就在各种排队中形成的习惯。

很多年前，我们看到每当有新主机或者新游戏在日本发售时，就会在各地出现排队的人龙，《勇者斗恶龙》新作上市会有某些店出现上千人的排队者，PS3发售时甚至有两三千人的队伍出现……这种场面让我们感到新奇。其实不只是新主机发售，在日本几乎是无论做什么都要排队，就算你只是在工作日到公司楼下吃碗拉面，也会排起长长的人龙。

由于日本人口密度大，大部分商店的面积又很小，所以吃饭买东西排个队是再正常不过的事了。日本人从生下来被爸爸妈妈抱在怀里开始就在排队，几十年排下来，早已形成了一种条件反射，人一多就排队，先来后到，一个挨一个，不是顺理成章的事吗?

那么，日本人究竟要在排队上面花多少时间呢？最近一个日本网站做了调查。其结果如下：

东京迪士尼游乐项目：最短30分钟，最长4小时。

拉面店：最短20分钟，最长1小时。

松饼店：最短30分钟，最长2小时30分钟。

买彩票：最短5分钟，最长2小时。

Comiket：最短2小时，最长3小时。

东京晴空塔：最短40分钟，最长1小时。

演唱会周边商品：最短1分钟，最长7小时。

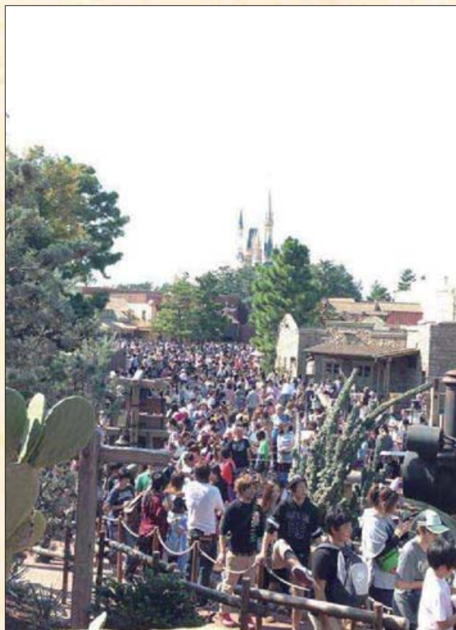
自助取款机：最短30分钟，最长1小时。

吃碗面排队1小时，买盒饼排队2个半

小时……日本人的很大一部分时间都消耗在排队上了，难怪手游、掌机游戏等便携娱乐方式大流行。日本人从一早出门的那一刻起，就处于各种排队等待的状态。排队坐电车、排队等电梯、排队吃午饭，好不容易下班可以去休息放松了，还要在各种娱乐场所继续排队，在这之前要排队先吃个晚饭。对了，你还可以排队带点宵夜回家，然后去电车站继续排队等车。在一些重要站点，车门前排6队的壮观景象并不少见，一般来说右边3队是马上到来的一班电车，左边3队是等下一班电车。电车到来时，右边3队分成两队有序上车，而左边3队迅速右移，填满之前左边3队的位置。







自觉排队的意识提高了整体的排队效率，降低了爆发武力冲突的可能，但并不能消除需要长时间排队的事实。不过，早已习惯排队的日本人，似乎不仅不排斥排队，而且还发自内心的"有点喜欢"。"数一数排队的人数和时间"是很多媒体报道各种事物时常见的环节，日本人有着强烈的从众心理，"哪里队伍长就往哪去"、"看到人多的地方就想跟上去排队"……这是很多民众都有的念头。

说到这里，想起了大连某男子在ATM前等待20分钟后精神崩溃，将前方男子捅死的新闻。现在很多中国大都市的人口密度比日本更高，排队现象也正在我们生活的各个环节变得司空见惯。只不过在我们的队伍里，总是会时不时爆发言语或者肢体冲突。这里并不是要贬低咱们的国民素质，其根源可能是我们的意识还没有跟上变化过快的社会形态，太快的节奏让我们无法适应太慢的等待。也许这一切只能从我们的下一代开始?



拯救音乐磁带的日本演歌

在MP3的冲击下，音像店正在从中国消失，CD播放机对我们来说正在成为遥远的记忆，除了偶尔还能用汽车音响播一下CD，在其他场合音乐CD已经失去存在感。不过在注重版权保护以及保护传统的日本，不仅音乐CD依旧流行，就连音乐磁带这种上个世纪的产物也仍然能够买到。

走进日本的音像店，你仍然可以看到最新发行的音乐专辑还在推出磁带版。与世界其他地方一样，日本的音乐也正在数字化，大部分人也是用手机听音乐。但是日本的音像店仍然很多，一些热门组合的新专辑仍然能卖掉几百万份，比如AKB48的新专辑。这一切要归功于唱片公司的营销手段，以及购买专辑用于收藏的粉丝心态。

流行歌曲的新专辑通常只有CD版，但确实有一些新专辑会推出磁带版。这些专辑一般是所谓的"演歌"或"歌谣曲"。歌谣曲相当于日本的怀旧流行歌曲，而演歌是传统的日本歌曲，发源于19世纪80年代，当时因为自由民权运动受到政府的镇压，自由民权斗士们纷纷走上街头，用唱歌的方式向观众宣传演讲内容，这种歌曲被称为"演说之歌"，简称"演歌"。后来演歌脱离了原来的政治含义，成为大众歌谣的一种，演歌的内容也从政治诉求演化为民众的身边琐事，爱情成为其中最常见的主题。因而演歌也曾一度被写成"艳歌"或"怨歌"，其中以伤感幽怨的曲调为主。上世纪80年代，演歌开始进入中国，最著名的是千昌夫的《北国之春》。

演歌与歌谣曲的爱好者一般是上了年纪的人，之所以推出磁带版，就是为了照顾这个消费人群的怀旧需要。音质不好、选曲麻烦……对于音乐专辑来说，磁带确实不是一种很好的媒介，但怀旧的中老年人，需要的正是那种略带杂音、快进时呼呼作响的感觉，那让他们想起美好的青年时代。保留磁带的另一个原因是这些热爱音乐的中老年人也喜欢卡拉OK，他们会一边听音乐一边练习，而CD的快退不好控制，用磁带进行暂停、快退、快进的操作很方便，可以一遍又一遍地重复某一句歌词。

由于磁带仍然有一定的市场需求量，因此从未被日本的唱片公司们放弃。包括哥伦比亚、King Records等大公司每年都会推出不少的新磁带。光是今年，King Records已经有7名歌手推出了新单曲磁带。哥伦比亚公司有9名歌手推出了磁带新专辑。







日本提高消费税，街机业或受重创

每一轮新的游戏业潮流兴起，街机业总是受到冲击。32 位机到来后，街机与家用机相比画面优势已不明显。到 PS2 时代，大部分街机游戏已处于下风。之后又是网络游戏兴起，高清主机到来，再后来是社交网络和手游崛起，现在很多手游的画面都比街机好了。在这一轮又一轮的冲击中，日本街机业通过不断革新而坚强存活了下来，网络、体感乃至卡牌手游概念都融入到街机。但是现在日本街机业又遭遇新挑战，而这次给他们制造麻烦的是日本政府。

从 4 月份开始，日本将消费税从 5% 提高到 8%。虽然看起来不是很多，但是对很多产业可能会造成巨大冲击，尤其是那些本来就在生死线上挣扎的行业，比如街机业。

在日本玩街机游戏的基础消费是 100 日元，普通游戏一枚 100 日元硬币一局，成本较高的街机两三个币玩一次。由于都是投币式收费，因此在消费税提高之时，街机厅无法像普通商家那样直接涨价，也不可能把原本两个币一次的游戏变成三个币一次，所以消费税提高造成的经营成本提升只能完全由自己承受。

有一些街机可以通过程序设置变相涨价，比如抓娃娃机，通过程序设置可以降低中奖的几率，从而在一定程度上降低成本。还有一种方法是更多地采用游戏代币。日本的大部分街机是直接投硬币的，但是也有一些柏青哥、博彩机之类是使用游戏代币，使用游戏代币，就可以通过提高代币的售价让消费者分摊消费税。但无论是采用哪种方式，其冲击都是在所难免的。降低中奖率会降低消费者的游玩意愿，而引入更多使用游戏代币的机器，就要付出高昂的采购成本，可能得不偿失。

如果整个行业本身存在高利润，那么 3% 的消费税增额也许可以轻易消化掉，但是如果行业本身的利润率已经降到只有 3%，那么这点增幅就足以成为致命一击。目前日本很多街机厅都处于亏损状态。今年春季，NAMCO BANDAI 已经在日本全国关掉了 20 家街机厅，占其街机厅总数的 10% 左右。NAMCO BANDAI 街机事业部表示，消费税的提高会使其每年增加 10 亿日元的开支，今后还要关闭更多利润率较低的门店。

据日本《每日新闻》报道，虽然在日本的印象中，街机业一直在衰弱。但是通过日本街机业者们的不断创新，在本世纪初的几年，日本街机业至少在经营规模上还是在增长的，峰值出现在 2007 年，达到了 6780 亿日元的年产值。但是此后街机业规模持续萎缩，到 2012 年已经降低到 4600 亿日元。2012 年的街机顾客总数为 1860 万人，只有巅峰时期的三分之二。目前对街机业影响最大的是免费游戏和手机游戏。而消费税的提升，或将成为压倒骆驼的最后一根稻草。





肉体欢愉的代价！AV 男优们的苦涩家庭生活

去年末，有“日本第一 AV 男优”之称的加藤鹰宣布退休，结束了 26 年的 AV 职业生涯。众所周知，日本 AV 男优的收入很低，很多男优只能拿到一些象征性的报酬。不过作为第一男优的加藤鹰，收入还算不错。过去 26 年来，他在 AV 事业上总共赚到了 3 亿日元。这 3 亿日元是用 1.5 万部 AV 的辛勤耕耘换来的（就是说平均每部的片酬只有 2 万日元……），被他耕耘过的 AV 女星多达 8000 人（拥有佳丽三千的帝王后宫也不够用啊……）。

26 年来，加藤鹰赚的是真正的辛苦钱，有时候一天同时拍好几部 AV，体能消耗之大绝不是一般男子能够承受的。初期就算是这么辛苦的工作，一天也只有几千日元。一直混到最后，拿到的最高片酬也只不过是 7 万日元一部，与专门的照明技师、摄影师的报酬差不多。加藤鹰本人最初也是摄影助手，后来在同事的撺掇下决定提枪上阵。

加藤鹰的退休被外界猜测是“体能不行了”，毕竟他今年已经 54 岁。但他否认了这一说法，自称性能力绝无问题，主要是为了尝试一些新领域。20 多年来，加藤鹰靠他的“金手指”名动 AV 界，让数千女性获得了满足，很多演过对手戏的 AV 女星都希望和他继续合作。但是现在他要投身到更严肃的领域——让民众关注艾滋病。

尽管加藤鹰的金手指让很多女优欲罢不能，但他本人并未娶妻生子。家庭生活对于很多 AV 男优来说是一种奢望。

有家庭的 AV 男优通常是在结婚之前就已入行，妻子知道他们的工作，但他们最苦恼的是如何向子女交代。一个 46 岁、育有一女的 AV 男优说，他不知道女儿长大后怎么跟她说自己的工作，他有个同行的朋友，女儿在快结婚的时候和他脱离了父女关系。

日本《新刊 POST》报道了一个令人心酸的案例：一位 AV 男优的女儿在上高中时知道了父亲的职业，之后她开始自甘堕落，变成了小太妹，并且与父亲断绝了一切联系，之后好几年都找不到她的踪迹。文章中说：“AV 男优和女优们的孩子经常遭到羞辱和欺凌，有些人最后被逼到自杀。”为了避免被女儿或妻子的朋友认出来，AV 男优们总是尽可能避免出现在家人的朋友面前。在参加无法推脱的学校运动会时，要戴上帽子和大墨镜。

既然要付出这么大的代价，为什么还要当 AV 男优？一位接受采访的男优说：“为了工作而○○ XX 和在私底下做，那种美妙的感觉是不一样的，而且还能赚到钱。不过这只是肉体上的欢愉，并不能满足内心。”对于和妻子的关系，他说：“我们正在尽一切努力理解对方的内心。”



YARAMISO：日本30岁处男逐年增加

日本大龄剩男的数量正在逐年增加。据日本国土交通省的统计数据，从1995年到2000年，24到30岁未婚男子的数量增加了10%。另据日本人口与社会安全研究会的调查统计，该年龄段的单身男子中，有四分之一仍是处男。这个比例在过去15年来基本保持稳定。



处男比例稳定，而单身男子数量增加，意味着处男的数量在增加。越来越多的剩男在30岁生日即将到来之时仍未有过性经历。于是一个新名词开始流行起来——YARAMISO，这是“三十岁”和“无性爱”的合成词，相当于是“三十岁处男”的简称。

专家认为处男增加的状况很难改变，一位婚恋专家说：“老实说，YARAMISO本身就很难找到女朋友。”因为很多以婚恋交友为目的的派对都有年龄限制，年龄太大就无法参加。随着年龄的增长，遇到合适对象的几率将大幅降低。

另外一种说法是，之所以变成YARAMISO，本来就是因为其不受女性欢迎。加上他们缺乏与女性交往的经验，不了解女性，所以难以得到对方的好感。

宅文化的泛滥也被认为是YARAMISO增加的重要原因。现在30岁左右的男性，都是在80年代游戏黄金时期中成长的，他们比上一辈人更沉醉于二次元世界，他们喜欢恋爱游戏，喜欢收集女性角色的手办，却不知道如何与真实的女性交往。事实上，庞大的宅男群体正在成为YARAMISO的主力军。他们也许每天会消耗大量的卫生纸，但他们把自己的青春献给了自己的右手（或者左手）。

二次元萌娘全面攻占日本全国自卫队

用美女吸引年轻人参军，这是各国军队沿用了几十年的手段。二战期间美军就经常动用美女攻势开展征兵行动。在征兵海报里，性感美女更是屡见不鲜。

在日本，征兵广告当然也少不了美女，不过，是具有日本特色的二次元美女。

去年8月，日本自卫队冈山地方协力本部推出了征募新兵用的卡通形象，打造了几个虚拟角色，希望能吸引年轻人。这三名角色分别是粉色头发自卫官“吉备桃惠”小姐、紫色头发海上自卫官“濑户水葡”小姐以及棕色头发航空自卫官“备前爱梨”小姐，她们已出现在各种征兵宣传广告中。这些角色的名字是各县的地名加上头发颜色进行组合命名的，这三个县的特产分别是桃子、葡萄和梨。

其实在2011年，木更津第四对战直升机队已经启用了二次元美少女作为宣传，获得了很高的关注度。这次冈山自卫队的征兵萌娘同样大受欢迎，其他地区的自卫队也纷纷模仿。

冈山自卫队萌娘征兵活动的两个月后，日本香川自卫队也推出了自己的征兵萌娘。他们邀请了穴吹设计学院动画漫画学科的植松佳澄特别绘制了“自卫官募集海报”，这位画手本人已经成为香川自卫队的一员。

日本自卫队冈山地方协力本部也很快跟进，同样以海陆空为主题推出了三位萌娘。与其他地方的设计原则一样，这三位萌娘也结合了当地的特色，分别是“RI（莉）”“MI（蜜）”“KU（库）”3个角色，代表了当地有名的赞岐乌冬面、风景秀美的濑户内海和被称为“永不凋谢之花”的木茼蒿。





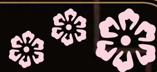




用萌娘征兵效果究竟如何呢？据年初冈山地区发布的数据，自从萌娘征兵活动开展以来，冈山地区的自卫官和防卫大学的志愿者人数增加了两成以上。有些年轻人已经成为这些萌娘的粉丝。去年在东京漫展期间，自卫队借机宣传，发放了500张的吉备桃惠宣传单，结果被一抢而空，据说有三名男子为了拿到宣传单而跑到了冈山。之后另两位萌娘印制了约9万张明信片、6500份日历，在之后的各种展会上发放，每次都不到1小时就被抢光了。

本来很严肃的征兵活动，加入了萌娘之后，一下子变得柔情似水、爱意泛滥。用这种方式，可以拉近自卫队与民众的距离，从报名人数的明显增长也能看到其成效显著。不过用这样的方法征兵，总让人觉得有哪里不妥……在萌娘召唤下参军的阿宅们，在战斗力方面真的没问题吗……

你被逮捕了！日本警局的萌化大作战



80后玩家们对于《逮捕令》这部动画应该都不会陌生，这部以美女警察搭档为主角的动画，在90年代风靡亚洲。其漫画版原作者藤岛康介，也与游戏有着深厚的渊源，是《樱大战》和《传说》系列的御用画师。藤岛康介最著名的两部作品就是《逮捕令》和《我的女神》。据说《逮捕令》播出后产生了极大的社会反响，本夏实和小早川美幸成为民众心目中的女警代表。很多阿宅都梦想着被那样的女警逮捕……

最近二次元美少女再次入侵日本警视厅。继自卫队萌娘征兵行动大获成功，日本多地警察也开始用美少女作为形象代表。

去年12月，日本松户市银行外出现了“注意防范电话要求汇款欺诈”的立绘警示牌，用的是一个可爱的幼女形象。而这个立绘是由当地警察提供的，清楚写明了“警察官立寄所”。其实这个小萝莉并非第一次出现，她是当地警察正式使用的宣传形象，另外还有蓝衣萝莉女警松宫彩等角色。这些角色不仅仅是只有形象而已，警方还邀请萱沼千穗为松宫彩配音，并推出了她的角色CD。另外这些警用女性角色还有大量的海报和周边，用于宣传“零犯罪日”等活动。值得一提的是，为了吸引女性，长野市警察局还使用了两个帅气的男性角色作为警署代言人。

今年3月份，大阪市警察局也开始正式启用他们的二次元萝莉代言人，其名为“逢坂刑子”。如今围绕她的各种海报和警示标语在大阪随处可见。逢坂刑子首次出现是在去年大阪警局举办的“机车盗窃防范”活动期间，当时设计了这么一个萌化的角色，希望能引起更多市民的注意。逢坂刑子还出现在大阪机动车展上，提醒市民保护自己的爱车。大阪警局还为逢坂刑子设定了基本特征：她是土生土长的大阪人，今年20岁，拥有驾照，最喜欢开车，不过有点天然呆，总是把包忘在车上。





其实政府部门使用卡通形象在世界各地都不少见，这有利于营造亲民形象，即使是在我们国内的很多城市，也都使用了警察的卡通形象。而日本政府与其他地方不同的地方在于，他们像ACG公司一样在悉心经营这些角色，为其设定了角色资料，并进行跨媒体发展。虽然这些角色只存在于二次元世界，但对普通民众来说，其实与同样看得见摸不着的明星代言人并没有什么不同。这些二次元萌娘们，早已渗透到三次元世界的方方面面。

日本厕所技术再次突破！透明公厕登场！



虽然如今日本在很多方面的技术都已不再像过去那样具有世界领先优势，但在某些方面，日本永远是走在世界前沿的，比如说——厕所技术。

每一个初次到访日本的外国人，都会为能朝屁股喷水的马桶惊讶得目瞪口呆。其实大多数人不知道的是，这种智能马桶是美国人发明的，只不过在美国没有流行起来，因为早期的产品技术不成熟，会造成大家能够想象得到的许多尴尬情形。后来这种马桶传到了日本，善于优化细节的日本人对其不断改进之后，终于成为一种很成熟的技术，并在全日本普及开来，在日本家庭中的普及率超过70%。如今这种智能马桶几乎成为日本的标志性特色之一。

近年来日本的厕所文化又出现了全新的奇葩技术。2012年千叶县市原市推出了一种四面透明的公厕，而且还是为女性准备的。这座公厕斥资987万日元建造，占地约200平方米，高约2米，四周周长54米。公厕本身相当于是一个露天的小花园，里面种植了花草树木，在正中央有一个长3米、宽2米的卫生间，其四面墙全部用全透明玻璃建造，内装窗帘，只设一个马桶。

建造这个透明卫生间的目的，就是要让游客在繁花似锦的场所里优雅的上厕所。在卫生间里，还有精致的洗手池，备有洗手液、烘干机、镜子、电灯等，设备非常齐全，与家庭卫生间相同。

在花草树木环绕中上厕所固然令人心旷神怡，不过这样不就暴露在所有人的视线之中了吗？自己变成了大家围观的对象怎么办？不要担心！当你走进这个透明卫生间时，其中配备的人体感应供电设备就会开始运作，玻璃墙壁将会自动变成白色。原来，卫生间的墙壁是一种电解雾化玻璃，通电后会自动在表面产生雾化效果，这样就变成了一面白墙，外面的人就看不见里面的情形了。





不过这样一来，外面的似锦繁花里面的人不也就看不到了吗？那它跟普通厕所还有何区别？这样的设计总令人觉得有点“太阳能手电筒”的意味……

这种透明厕所的设计者说，之所以这么设计，是为了让公厕变得更干净！因为如果使用者把它弄脏了，走出公厕的时候，因为厕所马上变成了全透明，这时过往的路人就会看到了，那会让使用者非常尴尬。设计师的目的就是为了用这种方式督促使用者保持公厕的卫生。

虽然这么说还是有点狡辩的意思，但透明厕所确实在日本越来越多的地方出现了。就像我们大家都认为自己动手擦屁股比用水冲方便，但智能马桶还是在日本大行其道。

最近日本大分县大分市也开始设置了透明公厕，而且还是设置在人流量很大的商业街，其成本为450万日元。当地政府提出了透明公厕的两种作用：因其新奇特性为商业街增添亮色，还有一个作用是“防范功能”。

为什么会有“防范功能”？大分市的这种透明厕所也是利用电解雾化玻璃的原理，有人进入之后就会自动变成白色。不同之处在于，它还设置了35秒时间限定——如果里面的人持续35秒钟不动，玻璃将会自动恢复透明。设计者的初衷是防止有人在上厕所的时候昏倒，或者疾病发作而不省人事，这样外面的人就能看到，并及时施救。

初衷确实很好，不过大家很快发现了其中的缺陷——当你坐在马桶上发呆，或者需要培养情绪才能厕出来，那么你蹲马桶的情形将会完全暴露在路人面前。对了，如果你呆坐在那里一动不动地看手机，玻璃也有可能恢复透明哦！如果你这时的注意力还完全集中在手机屏幕上，那么，当你发现外面已经有一群人围着你嘿嘿笑的时候，那可真是糗大了哦！

所以下次你去日本体验这种透明厕所时，记得时不时要蠕动一下哦！

秘密花园 国际版

从商业上来说，DC 漫画和 Marvel 漫画（中文名称为漫威漫画）之间是有着森严的利益壁垒的，所以尽管历史上并非没有先例，但如今两者之间的英雄穿越合作的事情已经甚少发生。不过在美漫爱好者眼中，这两家公司旗下的超级英雄都是大家的最爱，他们不但期盼着这些英雄之间能够产生有趣的互动，甚至还脑洞大开，想着要让他们的特点合而为一。在笔者最近沉迷的艺术网站 deviantART 上就有不少这一方面的作品，其中不乏令人眼前一亮的精品，不敢藏私，就在本期秘密花园国际版中和大家分享一下吧。

文 稀饭 美编 小瑟

钢铁侠主题

网名为 BossLogic 的 kode 是一位澳大利亚本土艺术家，他有个特别的爱好，就是把漫威旗下的人气英雄之一钢铁侠（Iron man）的盔甲配上其他超级英雄的元素，打造有趣的新角色，下面就是他的几幅作品。



混合了钢铁侠和亦正亦邪的 DC 漫画反派丧钟（DeathStroke）特点的新英雄“钢钟”（误），其中丧钟的造型参考了《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中的版本，各位玩家们看起来应该会觉得很熟悉。



能够逆天弑神的“超凡阿修罗”登场了！好吧，其实这算是个同社漫画角色混合，而且和《阿修罗之怒》主角的造型重合应该只是偶然。它的名字是“钢铁蜘蛛侠”（Iron Spider），只是不知道穿上了一身盔甲的蜘蛛侠是要继续靠摆荡飞檐走壁，还是干脆变成飞天蜘蛛呢。

画名为“钢蝠侠”（Iron Bat），顾名思义就是用蝙蝠侠元素混合钢铁侠的盔甲而创造出的新英雄，不过因为在《蝙蝠侠》漫画中同样家财千贯的布鲁斯·韦恩在面对肉身无法战胜的强敌时也偶然会召唤出一套高科技盔甲来增强战斗力，所以这个形象的原创性不是那么强，但气势绝对令人感到震撼。



蝙蝠侠主题

如果说漫威方面最受欢迎的英雄有可能是钢铁侠——主要是电影三部曲的功劳，那么 DC 方面目前人气最高的自然非蝙蝠侠莫属，而且这份人气恐怕也有诺兰导演的电影三部曲所带来的影响。关于蝙蝠侠和其他英雄混合的画作也有不少，这里摘录三张美国自由艺术家 Zach Jordan（DA 用户名：HeroforPain）创作的作品，每一幅都非常有趣。



笔者曾经在 UCG342 期小编寄语中放出过这位混合英雄“蝙蝠侍”（Bat-pool）的画作，这是另外一幅作品，Zach Jordan 把蝙蝠侠的霸气和死侍的不可一世完美地混合起来，创作出了一个看起来放荡不羁而又叛逆的反英雄。

看起来超外行，简直像是把一条破桌布当成披风来耍帅的“蜘蛛蝠”（Spider-Bat），蝙蝠侠的霸气完全被蜘蛛侠的屌丝气质摧毁殆尽，横竖看起来都是没有高富帅的命，却得了高富帅的病。





最后循例奉上一幅同社混合作品“丧蝠侠”（Bat Stroke），虽然名字翻译过来很挫，不过丧钟和蝙蝠侠的特质融合起来倒是浑然天成，两者就像是同一个人在正邪阵营中的化身，丧钟本身的阴阳配色正好强调了这个特点，算得上是画龙点睛。

其他作品

还是学生身分的美国艺术家 Rick Daniel（DA 用户名：Red-Rum-18）擅长创作被他称为“迷你英雄”（microhero）的卡通小人，而他最喜欢做的事情之一就是把漫威和 DC 的角色元素融合在一个卡通小人身上，上图就是他的“正义复仇者联盟”（Justice Avengers）系列作品之一，角色从左到右分别是“海帝王”（纳摩＋潜水侠）、绿灯巨人（绿巨人＋绿灯侠）、雷霆女郎（雷神索尔＋神奇女郎）、超级士兵（美国队长＋超人）、钢蝠侠（钢铁侠＋蝙蝠侠）、闪银（快银＋闪电侠）和火星幻视（幻视＋火星猎人）。





作为两家漫画公司多年竞争的产物，丧钟和死侍的相似度之高许多美漫爱好者都有目共睹，所以当美国职业动画原画师 Eric Guzman（DA 用户名：EricGuzman）将两者合二为一，会让人觉得简直毫无破绽，要是对上这么一个疯疯癫癫又有着超级战略头脑和高速自愈能力的佣兵，相信任何英雄都会感到无比头痛。

名为“暗爪”（Darkclaw）的混合超级英雄，采取了蝙蝠侠和金刚狼身上的特点，好玩的是，这个角色的确推出了相关的漫画作品，各位读者可以在各大漫画网站上找到。这一幅是加拿大绘画爱好者 T.J. Bragg（DA 用户名：WakeMusicAlarm）的作品。



秘密花园

和风版

现在最红的页游是什么？自然当之无愧就是《舰娘》啦！《舰娘》本名叫做《舰队Collection》，是一款将第二次世界大战期间日本帝国军舰萌拟人化成美少女后的卡片游戏，在游戏中，玩家被舰娘们称为“提督”，通过收集航空母舰、战舰、巡洋舰等不同类型的萌拟人化军舰卡片“舰娘”，并编制不同的舰队与敌人战斗务求获得胜利。舰娘的外形与性格设定借以军舰的特征为蓝本，而战斗时使用的数值，是对应该舰在历史上于不同海战中发生的事件及其他要素，简单地表现出来。虽说《舰娘》是以“萌化”为卖点，但却并非无脑卖萌，也并不过度侧重于氪金要素，因此一推出就颇受玩家们好评。最初运营方只预计游戏最大玩家数不会超过10万，但在玩家们的不断“安利”之下，截止到2014年1月4日为止，总用户已突破150万，远远超出了运营方的预期。而在盈利方面，虽然《舰娘》并不想尽办法强迫玩家去氪金，但在周边商品领域内却是风生水起，获利同样惊人。毫不夸张的说，《舰娘》绝对称得上是近几年内最为成功的页游案例。

本作中，舰娘的数量多达百余艘，几乎全部都隶属于日本海军。当然，在这100多位“舰女人”中，真正算得上有人气的，不过十余位而已。二次元创作的各色同人图也基本都是围绕着这些人气角色打转，下面就来为大家介绍这其中的几位明星级舰娘！



赤城是玩家在游戏初期最容易得到的正规空母，在游戏中能搭载大量战机。但每次出击后，战机会大量地消耗补给品铝；而受损后入渠修理的时间非常的漫长，消耗钢油多；刚开始的很多新人都吃不消，从而得到了吃货的称号。赤城的外貌最具有日本传统风格，类似女巫的红白和服搭配上射箭时所使用的护胸，柔美中透着一股英气。除了食量大、爱贪睡之外，赤城是一位温柔的大姐姐。另外本着“自古红蓝出CP”的原则，她与同僚加贺的关系非常好。



接着岛风之后的第二人气舰娘是旧日本帝国海军最初的“超弩级巡洋战舰”——金刚。在设定中，她是一位海归少女，操着一口没人听得懂的日式英语，并且酷爱喝红茶。或许是受到了欧美文化的影响，金刚对提督有着超乎想象的执着，这让其他舰娘都非常羡慕嫉妒。另外大胸部也是她的萌点之一，但秉承着“胸大无脑”的传统设定，在许多同人作品中的金刚都是个笨蛋。

作为赤城的CP角色，加贺的服装和赤城几乎是完全相同的，只是颜色变成了蓝色而已。两人一同出现时宛如说相声的艺人，吃货赤城各种卖萌，无口的加贺就负责吐槽。历史上的加贺因为排烟管设计缺陷，导致住舱区域的温度高达40度，很多船员宁愿睡到货仓也不愿睡在自己床上，因此加贺也被玩家们戏称为“烤鸡制造机”。





游戏中最有名的舰娘。夸张到几乎是黑科技的数值、水手服的外观、超平的胸部、半露出的T字内裤、迷之生物“小连装炮”，这些都是岛风的招牌特色。历史上的岛风战舰以“迅速”、“强力”、“最强”而著称，在游戏里岛风的回避率也同样无人能及，这也正是她高人气所在之处。



电是游戏开始时玩家可选的五只舰娘其一，非常爱好和平，无论敌友，喜欢救死扶伤，深受大家的欢迎。因其讨厌战争，性格又弱气温柔，乖巧学妹的外形在提督中同样拥有很高的支持率。电最萌的地方就是她的口癖“就这样的说！（なのです！）”了，在游戏里也有一幅这个口癖的挂轴，从左到右写着“！すでのな”所以大家也经常用“！すでのな”来称呼电。

雷

第六驱逐队的老三，性格与电正相反，是第六驱逐队中性格最活泼的孩子。台词中常常透露出强大的母性，总是说着“这样不行呦，还是交给我吧”这种惯着提督的话，不仅有照顾、鼓励着提督的一面，而且还和其与生俱来的明快性格、幼小外表形成鲜明反差。再加上这名角色的强大包容力，这种组合反而迎合了萝莉控和恋母情结两个人群，获得了提督们的一致好评。但也因此获得了“废柴提督制造机”的称号。



非常开朗活泼，经常能够调节舰队气氛的存在。由于游戏内的卡牌编号为 48 号，所以就以秋叶原 AKB48 为蓝本创作出的偶像形象，偶像的形态又以前田敦子为原型创作。那珂在舰队中的地位类似于阿卡林，这一方面是因为她的外貌确实与阿卡林有几分相似，另一方面，很多时候玩家在入手那珂时都会将她立马解体转换成为燃 2 弹 4 钢 11。这种反差萌恰恰造就了那珂的高人气。



这是前十位人气舰娘中惟一一个眼镜娘，她的这副眼镜也经常沦为玩家们 KUSO 的对象。由于历史上的雾岛是因为在大半夜打开探照灯暴露了自己的位置，才遭到美军毁灭性打击，所以到了《舰娘》的世界里，雾岛的眼镜也常被当做是探照灯一般存在。另外，也因为历史中雾岛这种“玩火自焚”的行为，她又被冠以了“不良少女”的绰号。



响是第六驱逐队的老二，拥有萝莉的外貌，性格沉着冷静，异色发瞳以及偶尔使用的俄语台词使得她看上去更像是一位异国少女。历史上的响，同大名鼎鼎的战舰雪风号一样，同样是经历了残酷的战火洗礼后仍得以存活的舰船。但与自身不会受伤而让队友大破的“死神”称号的雪风相反，响的幸运表现为：无论遇到任何重伤都仍旧可以生还，故被称作“不死鸟”。游戏里，入手响时的台词就是“由于活跃的战绩也被称作不死鸟哦。



平时一本正经的长门其实是个萝莉控，特别喜欢照顾驱逐舰。她的外形是位肤色略黑的性感御姐，凛然的神情令人不由得为之一振。但是该战舰入手较为困难，只有少数地图的 BOSS 会掉落，很多玩了数月《舰娘》的玩家仍未能入手长门。但似乎新人入手的概率较高，因此又被戏称为“新人之证”。

缤纷四月精彩无限

给你推荐最好的四月新番

近年来随着动漫市场的繁荣，尤其是海外市场的开发，日本的动画作品影响力越来越大，随之推出的作品也越来越多，每年的四月和十月，再闲的阿宅都会陷入很长一段时间的选择恐惧症之中：到底看什么片好呢？出得太多排不过来啊……

今年的四月番也是一样的来势汹汹，60部以上的作品，就算你不吃不喝不睡觉也一天看不完60部啊！怎么办？民那，别着急，今天就让我来替大家消灭烦恼吧！！四月新番推荐专题，用前瞻性的视角，有理有据地给你推荐四月新番中最有看点的作品！

文 K52 编 八重樱 美编 NINA

一 改编动画依旧是市场主流

将已经有原作的漫画、小说、游戏改编为动画，在原有的粉丝基础上也能扩大新的粉丝群体，同时又因为已经有群众基础，不至于遭到冷遇，改编人气作品实乃动画公司的第一选择。所以不消说，这类作品是自然是市场主流。

由于这类作品数量繁多，那么就按照原作来分类整理好了。

漫画改编

《我们大家的河合庄》



【STAFF】

原作：宫原琉璃
监督：宫繁之
系列构成・脚本：古怒田健志
角色设计・总作画监督：栗田新一、河野真贵、山中纯子
音响监督：川添宪五
音乐：松田彬人
音乐制作：Lantis
动画制作：Brain's Base

【CAST】

宇佐和成：井口佑一
河合律：花泽香菜
锦野麻弓：佐藤利奈
城崎：四宫豪
渡边彩花：金元寿子
住子：小林沙苗

这部漫画在少年画报社的青年漫画向杂志《YOUNG KING OURs》上连载。都说了青年向了就意味着内容上面比较放得开，这也算是期待点之一吧。而这本杂志的名字可能不为国内的观众们所熟悉，但如果列举它上面曾经连载过的作品，大家也能窥视得到杂志的风格：《HELLSING》、《TRIGUN》、《朝雾的巫女》、《迷糊女战士》、《苍蓝钢铁战舰》……这次的《我们大家的河合庄》从设定上看起来有点像《樱花庄的宠物女孩》，高一男生入住“河合庄”宿舍，而他单恋的对象也住在这里。除了三无少女的女主角之外，还有抖M、酒鬼、女子大生等其他个性迥异的房客，每天都过着热闹无比的生活。

这片最重要的亮点当然就是：花泽香菜！又见香菜妹妹的三无少女！在全体STAFF+CAST的名字里面果然还数香菜妹妹最金字招牌！

当然佐藤利奈、金元寿子、小林沙苗也同样是重要的吸引力，恋声癖们看着CAST就已经可以敲定准备追这部了吧！

制作公司是Brain's Base，代表作是《夏目友人帐》、《无头骑士异闻录》、《回转企鹅罐》，不过这次的STAFF名单只是他们的二线，本来就人气有河合庄注定是一部小成本的改编动画，所以动画公司并不舍得下本也是可以理解的。小成本也不代表没看点，监督宫繁之是从原画做到监督的，之前参与过诸如《猎人》、《鲁邦三世》、《死神》、《战斗妖精雪风》等大作的制作，系列构成和脚本的古怒田健志的名字我们不太熟悉，因为他比较活跃于特摄界，不过他做过的动画虽然少但也有《图书馆战争》、《钻石王牌》等名作。还是可以期待的嘛！

推荐人群 喜欢轻松类型动画的、恋声癖尤其是香菜控。



《健全机斗士》

【STAFF】

监督：柳泽哲也
系列构成：吉冈孝夫
人物设计・总作画监督：后藤润二
企划制作：GENCO
动画制作：TNK

【CAST】

真玉桥孝一：岛崎信长
楚南恭子：日笠阳子
天久将马：花江夏树
真友名雾：石上静香
莉康兹・西伯里：洲崎绫
又吉一雄：子安武人
企鹅帝王：堀秀行
迈克尔：村田太志
丹尼斯：浅沼晋太郎
杰克：伊藤健太郎
吉姆：保村真
尼尔森：福岛润
解说：小山力也

原作者仲间亚咲在角川书店旗下《FELLOWS！》（现已改名为《ハルタ》）上连载的漫画作品，4卷已完结，篇幅不长，估计改动画也只有一季的长度吧。原作者和这部作品实在是冷门得不行，但看到内容介绍的时候就觉得简直不能不推啊！这部漫画最简单粗暴的概括只有一句话：工口就是力量！为了维护世界和平而存在的组织“美容室王子”为了抵御企鹅帝国的攻击，需要找到拥有HiERo粒子的人来驾驶机器人，而主角男子高中生真玉桥孝一就拥有此粒子，可是要他释放这种粒子，却必须要揉女性的胸部？！

动画官方可是堂而皇之地打出了“揉着胸部守护世界和平，用工口能量驱动新型机器人发动！”的宣传语，宣传PV更是看到让人喷饭，这战斗机器人太屌了，敌方机体发射光束的地方竟然是胯下……！！简直不能直视啊！！

不过看看STAFF列表，就明白这种不能直视事出有因：基本上都是《恶魔高校DXD》的制作班底，DXD本身也足够让人无法直视了，这部原作里已经是光明正大的软色情，想必动画化只会比DXD有过之而无不及？

但看看CAST，我说你们一部胡扯乱来的卖肉番又把钱砸在请声优上干嘛！连敌方和配角都是这么闪耀的名字，有这些钱请声优，不如在做乳摇的时候多画几帧好吗？！

推荐人群 胸部爱好者，喜欢搞笑胡来剧情的，胸部爱好者（重要的事情要说两遍）。



《希德尼娅的骑士》

【STAFF】

原作：弐瓶勉
监督：静野孔文
副监督：濑下宽之
系列构成・脚本：村井さだゆき
人物设计：森山佑树
Production Designer：田中直哉
造形监督：片塰满则
音响监督：岩浪美和
CG监督：上本雅之
战斗动画效果：大串映二
动画制作：Polygon Pictures
制作：东亚重工动画制作局

【CAST】

谷风长道：逢坂良太
星白闲：洲崎绫
科户濑伊扎那：丰崎爱生
岐神海苔夫：樱井孝宏
绿川缬：金元寿子
仄姐妹：喜多村英梨
小林舰长：大原沙耶加
势威一郎：坪井智浩
落合：子安武人
比山小姐：新井里美
弦打：乌海浩辅
岐神海蕴：佐仓绫音

题外话，前段时间贰瓶勉设计东亚重工出品的全关节可动的人偶即使巨贵也在一开预定就被抢到秒切，这足以说明贰瓶勉的工业设计水平在各位漫画迷心目中的地位。而这次宣布动画化的《希德尼娅的骑士》则是贰瓶勉在前作《BLAME!》完结五年后才推出的新作，远未来设定，巨大人型兵器，宇宙战舰……这是只属于贰瓶勉的科幻世界，是喜欢战斗科幻漫画的读者们心目中新的神作。所以当这部作品甫一宣布动画化，默默蹲坑好几年的fans纷纷忍不住泪流满面振臂高挥奔走相告，可见期待之深。

然而这么高的期待，对于制作方来说，是好事也是压力。制作公司Polygon Pictures并非专门制作动画的公司，他们负责的是各种影像的制作，包括音乐MV和广告等等。在动画方面，他们的专长是制作机器人相关，以及游戏改编，同时他们也参与制作过许多格斗类游戏的动画制作。也就是说，由他们来接手此片，在机器人的制作和打斗场面相关方面都是足以让人放心的。监督静野孔文自2011年开始执导《名侦探柯南》的剧场版，不过能让中国观众感到亲近的履历，是在2010年上海世博会的联合国馆里有播放过他制作的环境问题相关的3D动画。而其他的STAFF方面，光看职位设置就能明白这片将会在视觉效果和3D特效上下多少工夫，对于作品里的宇宙环境和机器人还有战斗场面的表现，大概可以期待它将会是近年来最好的吧。

除此之外，CAST的选择上，我们能见的熟悉的名字也非常多，重要角色的选角基本上都能符合读者的印象，也是让人期待的点。

推荐人群 重视动画画面效果的，科幻爱好者，机体爱好者。

《排球少年》



【STAFF】

原作：古馆春一
监督：满仲劝
系列构成・脚本：岸本卓
角色设计：岸田隆宏
总作画监督：千叶崇洋、海谷敏久
动作设定：甲斐泰之
美术监督・设定：立田一郎
色彩设计：佐藤真由美
摄影监督：中田佑美子
3DCGI：DandeLion
音响监督：菊田浩巳（乐音舍）
音乐：林友树、橘麻美
动画制作：Production I.G

【CAST】

日向翔阳：村濑步
影山飞雄：石川界人
泽村大地：日野聪
菅原孝支：入野自由
田中龙之介：林勇
东峰旭：细谷佳正
西谷夕：冈本信彦
月岛萤：内山昂辉
山口忠：齐藤壮马
缘下力：增田俊树
清水洁子：名冢佳织
武田一铁：神谷浩史
乌养系心：田中一成
及川彻：浪川大辅

近年来《少年 JUMP》上最好看的运动作品没有之一！单纯努力不装逼的少年们真正挥洒热血把目标集中在排球上一心一意努力着的故事！好看！简直让人回忆起当初看《灌篮高手》时候单纯为热血运动少年们感动的初心！

故事的开头再简单不过，小个子的日向翔阳因为憧憬乌野高中排球队曾经有过的“小巨人”而考来了乌野高中，结果遇见了打败过自己的影山飞雄。两个为着排球燃烧自己所有热情的少年，在乌野高中这个全新的起点一起努力，为了自己的成长，为了球队的胜利！这么介绍看起来似乎内容很单纯，但单纯不意味着单薄，少年们全心全意的姿态真是让人无法不感动，脚踏实地的比赛比起现在超级系满天飞的运动漫画更是让人有了返璞归真的亲切感。

制作公司就是上一季制作了同为 JUMP 门下大热作品《黑子的篮球》的 Production I.G。P.I.G. 的作品想必也不用多做介绍，天下谁人不识猪，啊不，P.I.G 啊。虽然相比起黑篮的 STAFF 阵，小排球的制作人员仿佛只是替补队员，除了人设岸田隆宏哪一个都算不上 P.I.G. 的一线动画人，简直让人觉得不公平。不过既然是 P.I.G.，那么即使是二线阵容也要强于一些小公司的一线，这点还是可以相信的。而且宣传做到现在，倒也能看出这个制作组对这部动画的上心程度。虽然监督满仲勤之前只有《Q 弟侦探因幡》一部作品吧……现在除了选择相信也没办法了。

CAST 阵容倒是比预想要好点，跟之前推出过的 VCOMIC 的声优不一样，但目前公布的这些都能让原作粉丝觉得满意，这已经算很不错了。要说的话只剩下期待开播四字而已。

推荐人群 原作粉必看，喜欢运动热血少年漫画的，对排球运动有兴趣的。

《乒乓》

【STAFF】

原作：松本大洋（小学馆 Big Spirits Comics 刊）
监督：汤浅政明
人设：伊东伸高
音乐：牛尾宪辅
色彩设计：辻田邦夫
美术监督：Aymeric Kevin
撮影监督：中村俊介
编集：木村佳史子
音响监督：木村绘理子
制作：龙之子

【CAST】

星野裕：片山福十郎
月本诚：内山昂辉
风间龙一：笑野俊介
佐久间学：木村昴
孔文革：文晔星
オババ：野泽雅子
小泉丈：屋良有作



漫画改编里最神奇的一部。原作是大名鼎鼎的松本大洋的代表作，该漫画于 1996 年 –1997 年在小学馆的《Big Comic Spirits》上连载，5 卷完。虽然乒乓球是中国的国球，但隔壁的日本也一直对乒乓球这项运动有所热爱，只是日本的漫画家很少有人能挑战这个题材。但是松本大洋作为大师，还是用于挑战的。这部漫画入选过手冢治虫文化赏，虽然没有最终获奖，但却在当时获得了多数评委的一致好评。

故事简单来说就是片濑高中乒乓球部的星野裕和月本诚两位青梅竹马一起打乒乓球啦，运动漫画的情节一般没啥意外性。中途理所当然地遇到了中国人对手等等，对于国内的观众而言也是感兴趣的点。

监督汤浅政明从来都是以不走寻常路闻名，他做的《海马》、《四叠半神话大系》、《道子与哈金》都是十分叫好却不叫座的个性作品，他一直在 STUDIO 4℃这个以个性闻名，充斥着各种天才动画人的公司活跃，作为监督他的作品从不与潮流妥协，做出自己的风格特色，是十分值得尊敬的动画人。这次的《乒乓》，制作公司是龙之子，我们能相信汤浅能好好利用龙之子的资源，再一次做出风格独特的作品。

推荐人群 喜欢个性十足的动画的，对乒乓球题材有兴趣的。

轻小说改编

《龙娘七七七埋藏的宝藏》



【STAFF】

原作：凤乃一真
角色原案：赤りんご
监督：龟井干太
系列构成：仓田英之
角色设计：川上哲也
音乐：帆足圭吾・MONACA
制作：A-1 Pictures

【CAST】

八真重护：小野友树
龙娘七七七：田边留依
壹级天灾：阿澄佳奈
星野达鲁克：花泽香菜
唯我一心：兴津和幸
不义雪姬：能登麻美子
椴松鹫：鸟海浩辅
真幌肆季：内山夕实
梦路百合香：伊藤加奈惠

凤乃一真原作，赤りんご插图的轻小说，拿过第13届Entame大奖小说部门大赏。之前有被奥田ひとし改编为漫画，现在也终于动画化了。

故事本身看似有点老套，男主角八真重护因不愿意继承家业，而被父亲宣告断绝亲子关系扫地出门，只得搬到人工学园岛七重岛上的“幸福庄”上生活，因为这里有租金只要5000日元一个月的便宜屋子。而自古便宜没好货，他租到的正是传说中的“鬼屋”——屋里有一位十年前被杀害的名为“龙娘七七七”的地缚灵！她是建立人工学园岛的天才学生集团“Great 7”成员之一，留下了许多神奇的宝物——“七七七 Collection”，但因为惨遭杀害，除非找出凶手否则魂魄无法离开那间房间。八真重护于是开始与龙娘七七七的同居并且寻宝的生活。

虽说情节老套，但这作胜在设定出彩，七七七 Collection 简直就像哆啦a梦的四次元口袋，有许多神奇的宝物。而七重岛上的秘密也一直吊着人们的胃口，吸引着大家看下去。

动画改编是A-1 Pictures，2005年由索尼音乐旗下的ANIPLEX出资成立，虽然资历尚浅但作品水平一直维持得不错的公司，早年比如《王牌投手振臂高挥》、《妖精的尾巴》，近年比如《宇宙兄弟》、《刀剑神域》等。这次A1给出的STAFF也还不错：监督龟井干太的代表作是《白兔糖》、《我女友与青梅竹马的惨烈修罗场》，都是改编作，对于改编应该有一定的心得。而系列构成则是大名鼎鼎的仓田英之，仓田最近够劳模，参与的作品不少，不过有他参与的作品至少在一定程度上有质量保证，同时身为动画人、脚本家的他负责过《神薙》、《我的妹妹不可能那么可爱》、《只有神知道的世界》等作品的改编，水准有目共睹。就算是看过上一季《武士弗拉明戈》的人也不要因为各种神脑洞而对他失去信心啊！

当然豪华的CAST阵容也让人不能忽视，主角到配角都有的是闪亮的新星和声名在外的老手，让人想知道制作方到底花了多少钱请声优……顺带一提，劳模香菜妹妹在这片里配的是一个伪娘哦ww。

推荐人群 原作粉，喜欢出彩的设定的人。

《魔法科高校的劣等生》

【STAFF】

原作：佐岛勤
监督：小野学
原作插图・角色设计：石田可奈
音响监督：本山哲
音乐：岩崎琢
动画制作：MADHOUSE

【CAST】

司波达也：中村悠一
司波深雪：早见沙织
千叶艾莉卡：内山夕实
西城雷欧哈鲁特：寺岛拓笃
柴田美月：佐藤聪美
古田干比古：田丸笃志
光井穗香：雨宫天
北山雫：巽悠衣子



本季最被期待的轻小说改编动画非“魔劣”莫属！

在这个世界的设定里，魔法已经是现代科学的一部分，大家都在使用着魔法，也学习着如何使用魔法。而国立魔法大学第一附属高中——通称“魔法科高校”，就是让人学习魔法的地方。在这个学校里，学生们被分为了一科生和二科生，也就是通常所说的优等生和劣等生。他们也被称之为“花冠”和“杂草”。新生入学了，拥有缺陷的劣等生哥哥和完美无瑕的优等生妹妹将在这个学校里共同生活，迎接他们的，会是怎样的日常呢？

轻小说原作有着12册的篇幅，高达315万册的销量，让人不禁担忧改编能否顺利。不过监督小野学曾经把《境界线上的地平线》这部各种方面都是传奇的轻小说顺利地改编为让什么人看了都能大呼“不明觉厉”的动画，所以这次我们大可相信他的实力。而STAFF里另外一个闪亮的名字当属岩崎琢，简直不需要跟动漫爱好者赘述岩崎琢的音乐有多么牛逼，他交出的每部作品都是精品，在还没开播前我们就能对这部作品的音乐有十足的信心。当然，更大的信心还是来自MAD HOUSE，这个脱胎于手冢治虫的“虫制作”的动画公司，诞生过的名作不胜枚举，你喜欢的作品里，必然会有他们制作过的动画。这次魔劣由他们来改编，真是让原作粉放了一百二十万个心。

CAST方面则是沿用之前推出的Audio Drama DVD的阵容，中村悠一和早见沙织作为声优的实力也毫无可质疑的地方，我们现在要做的就是洗干净等着屌炸天的哥哥和屌炸天的妹妹在我们眼前动起来！

推荐人群 兄控，妹控，岩崎琢fan。

《如果折断她的旗》

【STAFF】

原作：竹井10日
监督：渡边步
系列构成：青岛崇
角色设计、总作画监督：金子志津枝
音响监督：明田川仁
音乐：桥本由香利、川田琉夏
动画制作：Hoods Entertainment

【CAST】

旗立飒太：逢坂良太
菜波·K·布莱特菲欧德：木户衣吹
魔法泽茜：茅野爱衣
召唤寺菊乃：阿澄佳奈
盗贼山惠：花泽香菜
英雄崎凛：日笠阳子
忍者林瑠璃：诹访彩花
吟游院芹香：悠木碧



小说原作者竹井10日操刀过《幸运星》和《神薙》的小说版改写,从而在国内被读者们熟知。《如果折断她的旗》是他自己的作品，CUTEG插图，在讲谈社旗下的轻小说文库发售，同时由凪庵改编为漫画，在讲谈社旗下的《月刊少年rival》上连载，值得一提的是，虽然是先有原作，但为宣传需要漫画的改编刊载先于小说的出版，算是罕见的事例了。凪庵作为活跃于同人圈的作者，第一次从事商业漫画改编，也给作品带来了很大的关注度。

用原作者竹井的话来说，这是一部“充满极度溺爱的恋爱喜剧”，是一部甜度很高的作品。男主角旗立飒太有能看见并操纵别人头上的旗标的能力。什么是旗标？玩过AVG类游戏的人都知道，游戏角色出现某些典型台词的时候，可以称之为“竖起了flag”，接下来就会有典型的展开，发展主角和角色之间的关系。后来这个说法渐渐普及开，大家都知道“竖旗”是什么意思了。这部作品里用的也是这样的概念，在别人的头上出现旗标，示意将会和他人有关系的进一步进展的时候，男主角能折断别人的缘分旗，阻止这种事发生。这种能力简直是FFF团神器！可惜男主角飒太只能看见跟自己有关的旗标而已。虽然有这种能力，但飒太却因为事故而心灵有创伤，这个能力被他用来斩断别人和自己的缘分，拒绝他人的接近。不过，却有四位美少女注意到飒太的行为，反而开始粘着他，甚至和他一起住进了名为冒险寮的宿舍里。折不断她们的旗标的飒太，只能接受现实，一起生活。

这个设定有趣的故事，将由打造过《圣痕炼金士》、《魔乳秘剑帖》、《谜之彼女X》等肉番的Hoods Entertainment来制作，总觉得大概会福利多多……监督渡边步执导过《宇宙兄弟》，但也并不算是经验丰富的监督。STAFF列表有点乏善可陈，但既然是这么明显的后宫类轻小说了，期待的点自然还是在众多女声优上，茅野爱衣、阿澄佳奈、日笠阳子、悠木碧，还有本季出场颇多的劳模香菜，新生代萌声优这么多，肯定会让人期待她们的表现啊！

推荐人群 喜欢本作人设的、喜欢后宫向作品的、声优厨。

《黑色子弹》



【STAFF】

原作：神崎紫电
原作插图：�沙村
监督：小岛正幸
副监督：博史池畠
系列构成：浦畑达彦
角色设计·总作画监督：海岛千本
音乐：鹭巢诗郎
制作：KINEMA CITRUS

【CAST】

里见莲太郎：梶裕贵
蓝原延珠：日高里菜
天童木更：堀江由衣
蒂娜：黑泽知叶
蛭子影胤：小山力也
蛭子小比奈：悠木碧
室户堇：甲斐田裕子
圣天子：丰崎爱生

神崎紫电在电击文库刊行的小说原作已经出了6卷了，同时也毫不例外地有漫画改编。和普通的校园向后宫向的轻小说不同，这部作品的设定偏严肃：近未来，人类在与病毒性寄生生物“原肠生物”的战争中败北，只能四处逃散苟且偷生，每天面对着恐惧和绝望。而男主角里见莲太郎有着特殊的战斗能力——天童式战术，是对抗原肠生物的专家，他和搭档蓝原延珠一起，从事着“民警”的工作。

从设定上看，感觉和《绯弹的亚里亚》有些类似，不过据说小说原作看起来还是大有不同。监督小岛正幸一向执掌严肃类的动画比较多，《花田少年史》、《怪物》、《太阳的默示录》、《琴之森》等，都是正经严肃的作品，虽然也有《咬屁屁虫》这样的……呃，其实也不影响他的执导风格啦。小说原作走的是严肃路线，小岛正幸其实是挺适合的。系列构成浦畑达彦是小岛正幸《怪物》时期就搭档过的老朋友了，他也做过《境界线上的地平线》的系列构成，水准还是有保证的。人设和作监海岛千本参与过《科学小飞侠CROWDS》和《进击的巨人》的作画，同时也在pixiv上活跃。

不过相比起这些STAFF，更让人在意的，也是特别想推荐此片的原因果然还是在【音乐：鹭巢诗郎】上。这位打造了《新世纪福音战士》全系列音乐的神级音乐人，在动画方面的产出一向少之又少，仿佛只能单线程运作而且还得有间隔。在《MAGI》之后他的名字出现在这里，让原本没注意到这部片的我也关注了这部片起来。

推荐人群 严肃向动画爱好者，鹭巢诗郎fans。



《棺姬嘉依卡》

【STAFF】

原作：榊一郎
角色原案：なまにく ATK（Nitro+）
监督：增井壮一
系列构成：待田堂子
角色设计：新井伸浩
弃兽设计：草彅琢仁
音响监督：三间雅文
音乐：长冈成贡
音乐制作：FlyingDog
动画制作：BONES

【CAST】

嘉依卡・托勒庞特：安济知佳
托鲁・亚裘拉：间岛淳司
阿卡莉・亚裘拉：原优子
芙蕾多妮卡：斋藤千和
亚伯力克・基烈特：细谷佳正
尼古拉・阿弗多托尔：佐藤健辅
薇薇・荷罗派涅：野水伊织
芷依塔・布鲁萨斯可：幸田梦波
马特乌斯・恰拉维伊：森岛秀太
莱奥纳多・司德拉：山本和臣

说起榊一郎，喜欢轻小说的大概无人不知无人不晓。从早期的《废弃公主》到后来的《魔法学园MA》到《神曲奏界》，他的作品数量和质量上都有着较好的口碑。这次的《棺姬嘉依卡》是他的新作，又是剑与魔法的世界设定，但我们能相信榊一郎会给我们带来不一样的东西。

战乱之后，没有血缘关系的兄妹，乱破师托鲁与阿卡莉在菲尔毕斯特大陆流浪，有一天，他们遇见了一个背着棺材的少女嘉依卡，她14、5岁的样子，银色的长发，紫色的瞳孔，有着高超的魔法能力，可是平时都笨手笨脚是个天然呆。在这个纷乱的大陆，三个人的命运交织之后，又会何去何从?

监督增井壮一曾经执导过榊一郎的《废弃公主》，那是他初次监督的作品，想必对他而言也意义非凡，所以这次再次和原作榊一郎合作，他本人应该也是相当重视的吧。因为除了废弃公主以外他基本就没再监督过别的作品了……当然不一定是他能力的问题，增井壮一比起“监督”，做的更多的工作还是分镜，是个非常活跃的参与过许多动画的分镜的专家，所以实力方面也不用多担忧。系列构成待田堂子是经验相当丰富的脚本家，在骨头社的作品里经常出现，参与过许多名作的脚本创作。不过STAFF里最闪耀的名字却是弃兽设计的草彅琢仁，他是声名在外的插画家，幻想风格的插画扬名海内外，很多动画、游戏作品都以能请到他来做插图或者设计为荣。弃兽是这部作品里的独有设计，指的是有智慧、会用魔法的怪兽。剧中出现的双头犬、奇眼鸟、独角马、大海魔、幻想树等等奇想天外的怪物，这次将由草彅琢仁展现出来，让人不能不期待。当然最大的信心保证还是业界良心骨头社，BONES出品必属精品对于一些动画爱好者来说是颠扑不破的真理。

推荐人群 骨头信徒，榊一郎fans，架空幻想轻小说爱好者。

游戏改编

《战国无双SP ～真田之章～》

【STAFF】

原作：Koei Tecmo
监修：鲤沼久史
监督：于地紘仁
脚本：山田由香
角色设计：つなきあき
动画制作：TYO Animation

【CAST】

真田幸村：草尾毅
真田信之：小野大辅
直江兼续：高冢正也
石田三成：竹本英史
稻姬：大本真基子
女忍：永岛由子
本多忠胜：大冢明夫
德川家康：中田让治

要我说，光荣跟卡普空就一直都在对着干。你出《无双》系列”，我就出“《BASARA》系列”。你《BASARA》动画化了，我《无双》也不甘人后，这不，以十周年纪念为名，动画化了?

动画内容将围绕着日本战国末期名将真田幸村，与诸位角色在上田城展开的战斗故事为主要剧情，玩过无双或者《BASARA》的对这段的剧情大概都有基本的了解，就看无双的动画化会做成什么样。虽然STAFF列表上看起来，光荣还是比卡普空小气点，这动画的STAFF没有《BASARA》的豪华，但考虑到TYO Animation是光荣的御用合作单位，本季另一个光荣游戏改编的动画《金色的琴弦》也是由该公司来制作，并且监督同样也是于地紘仁，可以理解为光荣只是打算肥水不流外人田，跟老搭档合作比较保险吧。

声优阵容继续延续游戏版，这肯定毫无争议，就是关于故事的表现会怎样，尚且让人担心。毕竟有同类的《战国BASARA》做比较，《BASARA》的动画算不上绝对成功，但胜在它剧情本来就是戏说一般的乱来，制作成为动画也变得十分有趣，“《战国无双》系列”则是相对严肃路线，动画化后人设也没《BASARA》的看起来美型……不过对于知道这个游戏的人来说，这动画都还是值得一看的吧。

推荐人群 原作游戏爱好者，日本战国历史爱好者，光荣粉。

《剑灵Blade&Soul》

【STAFF】

原作：NSCOFT
原案：NC Japan
角色原案：金亨泰
动画监督：竹内浩志、滨崎博嗣（概念设计）
系列构成：富冈淳广
角色设计、总作画监督：长田绘里
音乐：岩代太郎
动画制作：GONZO



【CAST】

秦义绝：悠木碧
秋湘玉：大原沙耶香
陈苏儿：雨宫天
花无痕：高垣彩阳
幽兰：伊藤静
忽雷：小山力也

《剑灵》动画化的消息一出，国内大跌眼镜的人可不少。在中国由财大气粗的腾讯代理的这个网络游戏，由于有出色的自定义角色塑造设定，让很多玩家赞口不绝，连对网游没太高兴趣的人也有不少去下载了游戏自己捏个人物玩玩。

这个游戏是以千年世界为舞台，讲述武斗、武术与灵魂交织的史诗般恢弘大气的游戏作品。而动画的改编则以游戏正篇为原作，展开全新的原创故事。玩过游戏的人应该能很快熟悉作品的氛围吧。

STAFF阵容其实相当不错，人设金亨泰在插图界和游戏人设姐享誉海内外自不用说，双监督之一的竹内浩志此前一直以作画监督的身分活跃于动画界，代表作是《舞HIME》系列。另一个监督滨崎博嗣则是《命运石之门》系列的监督，也是有着相当实力的动画人。动画制作公司是曾经很缺钱的GONZO，虽然是以烂尾著称的阿宅动画公司，不过还是为大家奉献过许多的动画精品，比如《青之六号》、《最终流放》等。提到钱当然是因为投资方相当不缺钱才请了这样的阵容，游戏本身的制作费用高达三亿人民币，在日本韩国中国三地同时运营，国内的代理是腾讯也足以说明不缺钱啊～

声优方面也是如此，目前公布的声优大概除了雨宫天都是大家喜闻乐见的名字，这部改编作品从各方面的素质来看应该是会有不俗的表现的吧。

推荐人群 网游玩家，对打斗类题材有兴趣的人。

《金色的琴弦Blue Sky》

【STAFF】

原作：Tecmo Koei Games《金色的琴弦3》
监修：Ruby Party
总监督：于地纮仁
监督：名取孝浩
系列构成：大知庆一郎
角色原案：吴由姬
角色设计：藤冈真纪
音响监督：菊田浩巳
动画制作：TYO Animations
制作著作：星奏学院管弦乐队部



【CAST】

小日向奏：高木礼子
如月响也：福山润
如月律：小西克幸
榊大地：内田夕夜
水岛悠人：水桥香织
八木泽雪广：伊藤健太郎
火积司郎：森田成一
水岛新：岸尾大辅
东金千秋：谷山纪章
土岐蓬生：石川英郎
冥加玲士：日野聪
天宫静：宫野真守
七海宗介：增田雪
支仓仁亚：佐藤朱

不要以为游戏改编动画就只有RPG啊网游啊那些，别忘了玩游戏的女性同胞的数量一点都不少。近年女性向游戏市场愈发繁荣，很多乙女游戏的销售情况优秀，所以改编动画也是这么的理所当然。

作为乙女游戏里长盛不衰的名作“《金色的琴弦》系列”，在此之前也有过两次改编动画的经历，分别是《金色琴弦～primo passo～》和紧接着的第二季《金色琴弦～secondo passo～》，这次不是接续前作的内容，而是把原作系列里的第三作《金色的琴弦3》拿来进行改编。在改编成为动画的时候标题也改为《金色的琴弦 Blue Sky》了。

作为一个恋爱养成类游戏，故事的剧情和发展非常好理解：前作过去八年后，主人公小日向奏转入了星奏学院，学习古典乐，她与伙伴们（帅哥们）一起为达到全国大会优胜的目标而努力合奏，期间自然不忘完成恋爱大业。

乙女游戏的一大卖点声优自然是重中之重，这次的动画化也完全沿用游戏版的声优，可谓是大牌云集。对于喜欢这个游戏的少女们来说，能看到自己在游戏里努力去追过的汉子活动于荧屏之上，免不了要感动的吧。

STAFF方面，监督于地纮仁也是之前动画化时候的监督，论对作品的属性程度大概没人比得过他。而这个古典乐学园的故事尤其要看重的音乐方面，也由游戏的音乐制作组原班人马担纲，看起来原作粉们大可放心了。

推荐人群 游戏原作粉，声优厨，少女心扑通扑通跳动的妹子们。

其他改编

《魔法少女大战》

【STAFF】

监督：大野木绫乃
人设：川元真理子（川元まりこ）
制片：あさおよしのり
脚本：兵藤一步
音响：小泉纪介
制作：GAINAX

【CAST】

青叶鸣子：荒川美穗
竹雀：山寺宏一
犬鹫由里：新谷良子
市衍：竹内良太
小张凛：村川梨衣
茂助：新井里美
浅间茉莉：南条爱乃
登吕：岩田光央
神木铃花：小松未可子
海老蔵：千叶繁
近卫芽吹：内田彩
御上大人：西口杏里沙
有明炼华：寺崎裕香
笑平：山口胜平

这个玩意其实是源自于pixiv这个绘画网站上的一个企划，大意就是征集“魔法少女”的形象，要求以日本的各都道府县的当地风俗、名特产为原型来创作当地的魔法少女，到最后收集到了总共3248件投稿，然后就由2.5次元电视这个节目宣布动画化、手机游戏化了……

P站云集了世界各地的顶尖绘师，这部作品的人设简直美得不能再美，动画虽然是只有4分钟的泡面番，也一下子就给上47个魔法少女！而且每个都有声优哦！！每个魔法少女还配一只宠物，宅社面子大，居然还请了近年已经不怎么活跃了的山寺宏一来给宫城县的青叶名字的宠物竹雀配音……简直想感叹杀鸡焉用牛刀。

不过这个跨媒体的企划的确很牛逼就是了，毕竟宅社GANIAX都出手了嘛。GANIAX虽然说有《新世界福音战士》就够养活一公司一辈子了，不过活还是要干的，只不过他们也算是有挑活儿的资本。这次的跨媒体合作进行这个魔法少女的企划，大概也是冲着“看起来很有趣！”而做的吧。其实不仅是GAINAX，其他的媒体也参与了进来，但起主导作用的，应该还是网络。这部作品的漫画改编在《月刊コミックガム》上连载，执笔的是在同人界以及P站上很活跃的TNSK，而动画的OP现在也定了由从nico上为初音未来写歌而出名的创作团体livetune来创作。这些主要的创作者都是活跃在网络上的人们，可见新一代的媒体合作形式。

不过动画好看与否还是得等真的做出来才知道，噱头这么多，未必就真的做得好东西。只是现在对大家而言这部作品的确足够抓人眼球就是了。

推荐人群 喜欢美丽的魔法少女的，对其中的创作者有兴趣的，对制作公司和声优有兴趣的。



《目隐都市的戏子们》



【STAFF】

原作、脚本：じん
角色原案：しづ、わんにゃぷー
总监督：新房昭之
监督：八瀬佑树
音乐制作：1st PLACE
动画制作：SHAFT

【CAST】

如月伸太郎：寺岛拓笃
榎本贵音：阿澄佳奈
木户蕾：甲斐田裕子
鹿野修哉：立花慎之介
濑户幸助：保志总一朗
小樱茉莉：花泽香菜
九之濑遥：宫野真守
楯山文乃：中原麻衣

这就是传说中的“阳炎project”的改编动画啦。所谓阳炎计划呢，是nico上的P主自然之敌P=JIN最早在nico上发表的用vocaloid演唱的系列原创歌曲，他本人将之改编成为系列的故事，之前也亲自操刀出版过小说。

这一系列叙事曲虽有独特的世界观，但坦白说，内容可谓是中二要素大全。家里蹲阿宅、电脑里的少女、人气偶像、有特殊能力的人、目隐团、绝望与希望、失忆……等等常见要素不一而足，再加之JIN的妙手调教和搭档的努力制作成高端洋气的PV之后，原曲系列大受欢迎，以疯狂的速度席卷了nico以及所有适龄中二少年少女。之后一系列商业化包括这次的动画化，都足以说明阳炎在日本的火爆程度。当然中二不分国籍，这股热潮当然也烧到了国内，虽然只限于熟知AB站的部分V家爱好者，但疯狂程度也绝对不亚于日本。从B站上阳炎动画PV甫一出来就有人留言“不看阳炎死全家”可见一斑。

当然这不是说有人气是坏事，相反，人气能从侧面证明作品的优秀程度。而为了匹配这部作品，制作公司和监督请的是声名在外的中二之主——SHAFT&新房昭之。这个配置简直让阳炎厨们头顶青天狂喜乱舞，新房的中二力一定能完美打造出这部作品，这个组合让人无法不期待动画的成品将会是什么样。

消息一开始放出的时候，还有很多人觉得nico动画上的V家歌曲改编动画？这也太小众了吧？甚至断言不会被认真对待。可是当CAST阵容一个接一个地公布的时候，豪华程度简直让人目瞪口呆，期待值也随之翻倍。再加上原作者亲自操刀的脚本和音乐，简直没有不期待的理由。

推荐人群 原作爱好者，中二病患者，新房厨。

二 原创动画持续发力

改编动画虽然是主流，但每年仍然还是有动画公司孜孜不倦地在原创方面进行着尝试。不用分成给原作方的原创动画如果真的做得好的话是对动画公司最有利的事啦。对于我们普通观众而言，则不在意那么多，只要是好看的动画，无论是原创的还是改编的，都会受欢迎。

《地球舰长》



【STAFF】

原作：BONES
监督：五十岚卓哉
系列构成：榎户洋司
角色原案：三巷文
角色设计・总作画监督：石野聪
机械设计：荒牧伸志・高仓武史
Kilt Gang设计：浅井真纪・吉冈毅
概念设计：okama
平面设计：草野刚
美术监督：矢中胜・卫藤功二
摄影监督：神林刚
CGI监督：太田光希
音响监督：若林和弘
音乐：MONACA・神前晓
动画制作：BONES

【CAST】

真夏大地：入野自由
岚彻平：神谷浩史
梦塔华：茅野爱衣
夜祭灯里：日高里菜

一直都高举原创动画大旗的，当属骨头社。而《狼雨》、《交响诗篇EUREKA》、《亡念的扎姆德》等优秀的原创动画作品也让大家认可了骨头社的良好口碑。这一次的《地球舰长》，延续了骨头社一向的科幻・幻想路线，讲述了高二生真夏大地，在暑假开始前的一晚，在电视机里目睹了种子岛上空突如其来的、不可思议的圆形彩虹。于是怀着激动而紧张的心情，大地一个人前往种子岛一探究竟。造成父亲死亡的事故之谜、小时候与奇怪的少女邂逅的记忆……这些复杂的回忆在大地到达岛上后涌上心头，在某个设施发出的轰鸣警报声中，他与“Earth Engine”相遇了——“你就是队长。”从机体里传来了与大地对话的声音。为了与从天王星而来的侵略者对抗，在这满天星辰闪耀之际，少年的战斗从此拉开了帷幕。

以监督五十岚卓哉和系列构成榎户洋司为首的班底，上一次合作的作品是《STARDUST闪亮的塔科特》这部神经病得很好看的银河美少年动画，二位都是骨头社的一线动画人，可见骨头社这次也是认真地要好好打造这部作品。STAFF列表里可谓星光熠熠，浅井真纪、OKAMA、若林和弘、神前晓，都是在各自领域牛逼哄哄的人物，也只有骨头社，能攒出这么辉煌的阵容，打造一部原创动画了。如果今年的原创动画只能选一部推荐，哪怕今年还有大半年没过完，我都会推荐骨头社的作品给大家。

有骨头社也不用担心CAST，不计成本，只挑最合适的人一向是骨头社动画CAST的选择方式。从目前公布的几个名字来看也足够让人期待了。

推荐人群 所有喜欢动画的，对科幻和幻想题材有兴趣的，骨头厨。

《M3～黑钢～》



【STAFF】

监督：佐藤顺一
系列构成：冈田磨里
角色原案：オニグンソウ
角色设计：井上英纪
机械设定：河森正治
音响监督：滨野高年
音乐：サキタハヂメ
动画制作：サテライト（SATELIGHT）

【CAST】

鷺沼アカシ：松冈祯丞
破先エミル：日笠阳子
出羽ササメ：小岩井ことり
波戸イワト：前野智昭
霞ライカ：矢作纱友里
真木ミナシ：柿原彻也
弓月マアム：福圆美里
伊削ヘイト：村濑步

本次四月番里最让人期待的另一部原创动画当属《M3》，不过期待的点比较不一样。

监督佐藤顺一其实还算正常，虽然以前执导的作品都是轻甜向比如《水星领航员》、《KERORO军曹》、《伯爵与妖精》等，但系列构成和脚本的冈田磨里……在国内有外号叫冈田玛丽苏，她执笔的片子有《我们仍未知道那天所看见的花的名字》、《樱花庄的宠物女孩》、《花开物语》、《来自风平浪静的明天》，大部分都是青春且“贵圈真乱”的。而机设河森正治……《超时空要塞F》的“你们都是我的翅膀”我想大家一定都记忆犹新，还有更神经病的《创圣的大天使》。虽然他做机械设定没问题，一点问题都没有，无论是“《超时空要塞》系列”还是“《天空的艾斯嘉尼科》系列”还是“《机动警察》系列”机体都很棒，只要他别插手到剧情方面……

总之，这三个人的名字放在一起就足以说明问题了。与其说期待，不如说恐慌这三个人的脑洞开在一起会怎样。SATELIGHT在官网上说这是一部机器人战斗的片子，这个世界上有一个类似黑洞的存在被称之为“无明领域”，随着无明领域的发生，无数被称之为“禁忌”的异形生物就会伺机想把人类拉入绝望的深渊。在这样的世界里，有8个少年少女聚集在一起打算调查无明领域的秘密，抵抗异形生物的入侵……

看完剧情介绍，再看看前面列举的三个人，其实我现在脑子里只有一个想法：老天！8个人啊！这下又要贵圈真乱了！

……好吧，玩笑归玩笑，无论冈田还是河森，脑洞开得再大都能做出让人夸赞好看的作品，所以即使说了这么多也难掩我对此片的兴趣，还是大力推荐之！

推荐人群 对机器人感兴趣的，想看看如何“贵圈真乱”的。



三 其他类型动画

除了主要推荐的改编动画和原创动画，其他类型的动画也稍微挑有看点的PICK UP一下，有兴趣的可以参考以下分类里的提名。

二期动画

限于篇幅，这次就不推第二期的动画了，但仍然忍不住提一下这一季还有《JOJO的奇妙冒险》以及千呼万唤始出来的《虫师》第二季，两部作品都已经不用多做介绍了，请大家直接去查看时间表，掐着钟在屏幕前蹲等就好。当然，喜欢宅向的朋友也敬请关注《约会大作战》二期和《LOVE LIVE》二期。

长篇动画

常青树类型的长篇动画里值得一提的还有《金田一少年事件簿R》，14年后再次改编新系列动画，R的意思是“returns”，金田一一终于回来了！

《妖精的尾巴》四月也有新系列再开，喜欢这部作品的可以关注下。

还有部分类很鸡肋推荐与否也很鸡肋的作品，《破刃之剑》TV版。没错，就是以前那个曾经推出6部连续剧场版的《破刃之剑》……当时连续做6部剧场版不做OVA已经很让人不明白制作公司在想什么了，这次的TV版，是拿之前的剧场版内容做分割，同时补充部分新内容，目测是毫无诚意的炒冷饭……但没办法，体谅一下制作组剧场版亏损只能靠这种方式曲线救国吧。《破刃之剑》本身很好看，如果还没有看过又感兴趣的可推荐一看，已经看过了之前剧场版的，这TV版就实在很鸡肋了。

美漫的逆袭

近年来《复仇者联盟》、《钢铁侠》、《美国队长》等电影在全球范围内风靡，日本也不例外，不知怎么的，将美漫改编为日式动画的风潮渐渐兴起了，从之前的偶见一部，到现在这一季都有两部：《复仇者联盟》和《忍者神龟》。

但如果看过以前的日本本土化美漫动画的都能深刻地感觉到水土不服吧……比如前几年的《金刚狼》……简直惨不忍睹。而这次《复仇者联盟》宣传海报上的宣传语是“一起战斗吧！和最强、最棒的伙伴们一起！”典型的日式热血少漫的宣传语……剧情设置上也变成了日本的少年们召唤出美漫英雄……这是宠物小精灵的节奏啊？！总之……没办法期待，但有猎奇心态的人不妨一看。

《忍者神龟》新作为CG动画，人设上看已经微妙的萌化了……3D感更是微妙得让人无法直视……制作放是TV东京，STAFF一概不知，CAST倒是很豪华。目测有点子供向，也是感兴趣的人就尝个鲜吧。



盘点到这里就结束了！没被点上的也不代表不好看，这里也只是挑比较突出的来推荐点评。更多的就要看大家的兴趣点在何处，自己发掘寻找吧～！



无论在国内还是在日本，用游戏题材改编电视剧对于观众来说早已不是新鲜事儿，《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》等都是从游戏中得来的点子，虽然从拍摄手法到整篇剧集的槽点让众多游戏粉丝无法直视，但电视剧中几乎完整重现的游戏剧情却仍旧能够成为吸引观众的筹码。游戏题材的电视剧不应仅仅局限于游戏本身，游戏玩家也应该是值得关注的一个群体，这个群体往往都拥有鲜明的特征：拥有电子游戏相伴的童年和对电子游戏无法磨灭的热情。

《一币通关小子 我们的电玩史》于2013年10月登陆日本东京电视台深夜档。在这之前，描写游戏玩家的电视剧集几乎为零，即使曾经出现，在整部剧集中也是一笔带过，并没有深入地描写。而这部剧集通过剧情角色引领详细地介绍了从1983年至2006年街机到家用机平台的发展史，由铁板机到PlayStation3，可以说是一部日本电子游戏与游戏玩家的经典回忆录。

文 清国清城 编 稀饭 美编 小瑟



■仙剑奇侠传》剧照

戏说童年的血与泪

剧情方面，故事由回忆展开。2013年，45岁的男子渡边礼治无意中回到父亲渡边雅史当年经营的游戏厅，在游戏厅的保险柜中发现了一本署名为“KID”的游戏攻略，并勾起了他对往事的回忆。从1983年到2006年，每集都在跨越不同年代，而三位主角们之间的故事也就此展开。整篇剧集亮点在于编剧将游戏元素与剧情人物之间的融合，这种代入感会让拥有同样童年的观众产生强烈共鸣，也许这正是《一币通关小子》给观众带来的震撼吧。

可以说，《一币通关小子》是一部受众非常有局限性的电视剧，尤其是女性观众寥寥无几，因为这是一部纯描写游戏发展史的剧集，电子游戏对男性有着莫名的吸引力，因为儿时在街机厅度过的人决不占少数。编剧佐藤大正是抓住了这一特殊的受众群体，将整个童年对于电子游戏的回忆交给三位并不太知名的演员，借助他们的演技来表达自己的一腔热爱。

提起编剧佐藤大，不得不承认，《攻壳机动队》的成功让这位编剧名声大震。对于剧情的掌控，佐藤大拿捏得十分准确。这位日本脚本家完美地融合了游戏与人物，在每集中观众都能感受到剧情与游戏那不可扯断的坚韧纽带。三位主角通过游戏相识、相知，又围绕着游戏成为挚友，但其中也蕴含着青春期那昙花一现的爱情和成年之后社会压力所带来的误会。时隔多年，最终三位主角又重新相聚，放弃事业来追求同一个游戏梦。剧集中也融合了各种流行元素，这种时代的变迁和对往事的经典回忆令观众在捧腹之余，多了一丝对年轻时的向往。



■佐藤大与攻壳机动队

屌丝、高玩与女神

对于剧中角色的塑造，身为编剧的佐藤大拿出了现今最强势的铁三角：屌丝、高玩与女神。之所以用高玩而不用高帅富，是因为在众多游戏玩家看来，高帅富不屑于玩游戏、高帅富没有童年、高帅富不需要朋友。游戏玩家所崇拜的，仅仅是游戏高手，又有多少玩家都怀着一颗成为高手的心。人生当中往往充斥着错觉，而成为高玩的两大错觉就是：总以为能孤霸于天下；总以为能受到女神的青睐。不要笑，这种中二的想法绝不仅仅只在少数玩家心中存在过。在电视剧中，三位主角直接映射着童年时代的三类人。

1. 志大才疏的机厅继承人

渡边礼治（田中圭饰），一名普通的15岁高中生，父亲雅史（佐藤二郎饰）是一家街机厅老板，虽然礼治家里经营着街机厅，但对电子游戏并不感兴趣，是一个普通到不能再普通的青年，没有远大的志向和抱负，学习成绩一般，也没有朋友，每天除了睡觉以外没有什么事情可做，如果放到现在来看，就是一屌丝的代言人。

礼治在街机厅帮父亲忙的时候，遇到了电玩高手“KID”木户明信（滨野谦太饰）和高中生少女高野文美（波瑠饰），从此一段友情与爱情的故事逐渐展开，礼治成长的脚步也加快起来。

在日本青年中，拒绝工作的人

越来越多，这些人被称为“废柴一族”，即表示那些没有梦想、不思进取、缺乏精神力量的日本青年。由于日本上一代的前辈常常生活在水深火热之中，而对下一代的教育产生了影响，过度的放纵造就了日本年轻人们自我膨胀、自我萎缩、极端轻视他人的心理变化，最终演变为整个日本的社会问题。

在中国，这样的年轻人虽然不像日本那样多，但也正逐渐形成一种趋势。在物质丰富的今天，诸多的富二代、官二代被有钱的父母娇生惯养，走入社会以后不懂得尊重他人，养成了过度以自我为中心等等陋习，这些年轻人已经逐渐成为一种社会问题，让老人们为国家的未来堪忧。

在《一币通关小子》中渡边礼治可能就是这一类“废柴一族”的代表，本身能力有限的他在学业上也不思进取，也没有其他爱好。但编剧想要展现给观众的其实是一种更加积极的正面思想，渡边礼治在与另外两位主角的接触过程中，被他们身上的那种对未来的憧憬深深感染，而后也拥有了属于自己的梦想，虽然失败，但最终他并不觉得后悔，因为这正是他自己选择并为之付出汗水的事业。

2. 卓尔不群的高端技术宅

在某一领域特别强的人，都被称之为达人，唱歌好听的叫唱歌达人，玩游戏厉害的叫游戏达人。虽然从小父母和老师就教育我们要成为全面发展的人才，但步入社会之后才发现，只有在某一领域拥有建树，才能在世界上生存。

木户明信（滨野谦太饰）就是这样一位游戏达人，他拥有对游戏无比狂热的钻研之心，并励志今后要自己建立一个游戏公司，而后与主角渡边礼治相识，并教会礼治理解游戏的乐趣。在礼治家的街机厅里，明信的游戏 ID 是“KID”，他几乎保持了所有游戏项目的最高记录，这应该也是“KID”自负的一种表现：只要在自己所精通的领域之内，一定要达到其他人所达不到的高度。

在现实生活中，人们经常能够看到这类人的影子，无论是技术工人，还是政府官员，或是市场部主管，在不同行业的人来看，他们都是自己领域内的达人，专业是他们在社会中所掌握的必要生存技能，只有比其他人更精通，才拥有更强的存在感，才能避免被他人所顶替，因为人与人之间的竞争往往都是残酷的，在某方面没有特长的人最终将被社会淘汰。

达人们对自己梦想的追逐都是执着的，现实之中，从事的行业可能与当初的梦想相差万里，但因生活所迫，不得不从事某些自己并不感兴趣的工作。每个人心中都拥有梦想，但每个人都不一定有放弃事业追逐梦想的勇气，渐渐地梦想变为兴趣，再被生活的洪水一点点冲淡，最终忘记。编剧在塑造“KID”这一角色时，同样也塑造了一个为了理想可以放弃一切的直男，“KID”最终与渡边礼治扫除误会，并放弃程序公司经理的职务，回到街机厅与渡边礼治共同完成年轻时那未完成的游戏梦。

3. 天生丽质的时尚界女神

电子游戏一直以来的受众都倾向于男性，即使目前拥有不少女性化游戏，但都入不了主流。女性对于电子游戏的兴趣远远低于男性。女人们不喜欢玩游戏的原因，就和她们不喜欢看体育赛事的原因一样，女人关注体育比赛的原因是她们更关注选手的体魄和相貌。在进化过程中，由于性别的分工需要，女性的快乐神经并没有同男性的专有活动联系起来，但在那时艰苦困难的生存环境中，这也是不得已的选择。但随着社会的逐渐进步，女性玩游戏的比例正在逐渐追上男性，所以“游戏女神”、“女汉子”等一些词汇也开始兴起，用来形容那些不拘小节，对游戏尤为热衷并且性格趋向男性化的女性。


干练的职业女性高野文美


不求上进的渡边礼治　游戏达人木户明信

高野文美是一位美女高中生，对礼治家街机厅中的游戏情有独钟，来到街机厅后与礼治相识，礼治对文美一见钟情，并在之后的暗恋之中无法自拔，这是多么经典的屌丝暗恋女神的桥段。而文美却喜欢一位正在追求着文美姐姐的学长，这喜闻乐见的三角关系到底是要闹哪样啊！

起初电子游戏游戏并不是文美的爱好，文美之所以喜欢玩游戏，完完全全是为了寻找与学长之间的共同兴趣，这种单方面的暗恋最终并没有收获果实。文美最终通过《吃豆》游戏对战向学长表白，结果却是被委婉的拒绝。

在这里顺便提一下文美在街机厅中的游戏 ID 是 YMO（黄色魔术交响乐团），该乐团是日本上世纪八十年代末期非常著名的电子合成乐团，对世界电子音乐产生过深远的影响。

大学毕业后，文美走向了时尚界，成为了一名时尚杂志编辑，虽然以平面模特身份步入时尚编辑圈的文美被其他编辑所歧视，但游戏在她心中的地位却并未改变，以游戏为主题的时尚发布会最终通过了主编的审核。

编剧在塑造文美时其实不仅仅只是想给剧集赋予一个花瓶的角色，在日本，女性的地位正在不断提高，越来越多的女性开始步入社会工作甚至自主创业，十分明显，这是一个人类社会走向两性平等的兆头。

用强烈的共鸣找回童年

《一币通关小子》整个剧情紧扣怀旧主题，从《铁板阵》开始，一部部经典游戏原封不动地嵌入剧集当中，映射着每个游戏玩家童年一币通关的梦想与年轻时的那种无忧无虑。礼治呆萌的人生观和“KID”满是“基情”的创业之路不仅给整部剧集带来了诸多搞笑元素，还更多地留给观众那记载着满满回忆的谜之感动。游戏与剧情的完美结合成为了这部剧集的一大亮点，每一集的剧情发展如同游戏中的关卡，主角们必须通过不断合作努力才能击败阻碍自己前进的大 BOSS。在剧情线路上，《一币通关小子》采用了现实与回忆交错的方式，主要线路分为两部分：回忆部分和现实部分。回忆部分是从礼治找到笔记本开始的，每一集都跨越了数年时间，记录着几位主人公从相识到相知并成为挚友的过程，当中出现的电子游戏也是那个时代最流行的，随着年代的不断变化，一个个曾经熟悉的电子游戏勾起观众如潮涌般的回忆。现实剧情的走向只在每集的最后几分钟有所提到，实在是吊足了胃口，虽然让刚开始看本剧的观众有些摸不着头脑，但伴随着回忆部分剧情的结束，现实剧情也渐渐变得明晰。该剧继承了热血剧集“燃向”的风格，使观众感动的同时又加深了对整个人生的思考。同时，本片在剧情设计上具有非常强的写实性，每个故事都围绕着特定的时代发生，从街机厅的衰落到家用机的盛行，铁板机、GameBoy、世嘉五代、超级任天堂、PS2 等各类机型齐登场，其中还夹杂了当时非常流行的电子宠物，而剧集当中的游戏也跟随着剧情的推进不停地更新换代。



将游戏元素融入剧情

三位主人公之间关系的变化贯穿整部剧集，最初他们只是玩伴，之后为了通关《勇者斗恶龙Ⅱ》成为并肩作战的队友。但命运多舛，大学毕业后三人各奔东西，因为街机厅的经营问题，礼治与明信产生了误会，而文美则致力于自己的事业无暇顾它，从此三人之间的隔阂越来越大，最终相互疏远未再联系。十几年时间一晃即过，明信的公司开发的

软件因涉嫌窃取他人信息而被公诉，为了躲避风头，明信逃离了公司并联系了身为时尚杂志主编的高野文美，告知文美只有曾经藏在礼治家中那本游戏攻略，才能解决自己目前的困境，希望文美可以帮助他再次找到礼治。在通过一次游戏对战之后，礼治最终摒弃前嫌化解了与明信之间的误会，三人经历了十几年的风雨之后再度重逢，发现彼此还是那个曾经熟悉的他（她）。

编剧佐藤大对三位主人公性格的刻画十分到位，尤其是悲情的渡边礼治，许多人在他身上都能找到自己年轻时的影子，那种儿时玩世不恭的消极态度和长大后坚持梦想的决心像极了如今在社会中闯荡的年轻人。木户明信则代表了一个游戏高手，但精通于游戏的他并不是冷漠孤独的，不拘小节使他变得平易近人，在严肃对待游戏的同时也给观众增添了不少笑点。高野文美代表着爱玩游戏的女生，与许多剧集中的花瓶角色不同，文美并不只是一位只喜欢玩游戏的单纯美少女，而是一位拥有梦想的事业型女性，这种女性在日本甚至在中国也不多见。该剧在演员阵容方面并不强大，除了渡边礼治的父亲（佐藤二郎）在日本娱乐圈较有知名度外，三位主角的面孔都显得有些生疏，但单从对人物性格的刻画的角度来看，角色的塑造已经相当成功。



这部日剧能够引起观众的强烈共鸣，众多熟悉的游戏和那些曾经发生在我们身上的往事都能够勾起观看者的回忆，本剧绝对可以堪称2013下半年最强番。最后再推荐一下燃到爆的片头曲：TOKYO NO.1 SOUL SET的《One Day》和片尾曲：Czecho No Republic的《MUSIC》，建议收藏。

社会将游戏变得全民化

相信游戏迷们一定听过高桥名人的故事，高桥名人是日本第一位游戏明星，“连续点击按键”是机厅游戏必须掌握的技巧，高桥名人的最快点击记录能够达到每秒16次，连西瓜都被他点爆过，这是何等恐怖的手速。由于高桥名人当时在日本的人气很高，Hudson公司趁热打铁在FC红白机上推出了一款名为《高桥名人冒险岛》的游戏，也即是我们儿时玩过的《冒险岛》。

但这些我们儿时就崇拜的游戏明星在父母眼中是什么？是还没长大的孩子？是幼稚可笑的小丑？谁没有逃课去过机厅彻夜不归？谁没有被老师与家长在机厅揪着耳朵回家？在现在看来也许这只是些令人发笑的往事，但到底是游戏的错还是我们的错？如果一个孩子将来励志要步入游戏行业，那么父母肯定会说不，因为在他们眼里游戏是登不了大雅之堂的边缘行业，前途一片黑暗。回到现今，电子游戏产业正在稳步发展，无论是国内还是国外，电子游戏都在成为大众主流的娱乐方式，智能手机在近几年的兴起直接导致原本从未接触过游戏的人群开始重新认识游戏，各大游戏厂商拥有超过10亿的手机用户，游戏行业再也不像过去一样只是一个边缘行业。如果现在重新反问父母：“选择游戏行业有错吗？”他们会如何回答？当然事实上没有必要去这样做，但问题根本还是社会与文化的发展，谁也不能断定20年之后又有哪些行业会兴起。

2005年，中国广播电视总局对电子游戏栏目进行了封杀，当时正在热播的游戏节目《电子竞技世界》、《游戏东西》全面叫停，电视游戏栏目几乎绝迹。之后电视台更将众多的游戏负面新闻带入到观众眼前：少年患网瘾、网吧环境恶劣等词汇铺天盖地袭来，几乎所有关于电子游戏的新闻全都是消极的，这种对游戏纯主观的负面态度通过电视媒体深深地刻在中国观众的心里。



然而，之后游戏产业的发展速度超出了想象，网媒的发展也渐渐取代了电视媒体，通过网络，人们开始逐渐发现电子游戏其实也拥有它积极的一面。2008年，电子竞技正式被国家体育总局定义为第78项体育运动，广电总局也降低了对电子游戏的监管等级。2013年末，中国解除了家用游戏机和软件的进口及销售禁令，并在上海自由贸易试验区内开放销售。2014年初，时隔九年，电子游戏再一次登陆CCTV5，《体育人间》栏目整集报道了中国《英雄联盟》战队皇族在美国的全程比赛经历。从中国政府自2000年来以游戏会对青少年的教育等产生不良影响为由彻底封杀游戏，到现今游戏产业的飞速发展，似乎预示着这一场跨越了15年的战争终于要结束了，但整个过程中对电子游戏的斥责与诋毁，却让游戏玩家们黯然落泪。



后记

游戏对于玩家到底意味着什么？小到可以随时抛弃的娱乐项目，大到几乎以命相搏的竞技体育，只是看待它的人不同，它所表现出的魅力也存在了差异。玩耍是人类的天性，它不仅仅能给人来带放松与欢愉，更重要的，这是磨练意志的一种精神力量。在游戏中不停地闯过难关、揭开一个又一个谜题，这不正是人生存与证明自己的根本吗？

未来的游戏将千变万化，惟一不变的是我们这样的游戏玩家——KID



小编与上帝

《游戏·人》第54辑 读者调查

1.您觉得《游戏·人》中文章的类型是否符合该杂志的风格，或者您希望杂志中的文章以哪些类型为主？

2.您觉得《游戏·人》中发表的游戏小说是否符合您的口味？

3.您希望《游戏·人》在版面和固定内容上有哪些改进？



不知道各位读者在最近一段时间有什么计划，是多看几本令人难忘的书，还是要赶快把手中欠下的好多游戏债补完，本人倒是觉得这些都不是很重要，有些时候多抽点时间陪陪家人再不然到楼下溜达几圈也是另一种生活方式，毕竟能够感受到生活美好的地方很多，如果一味地将自己喜欢的东西用"还债"的方式进行，反而会得不偿失。编辑部所在的城市前段时间刚经历过最让人难受的"回南天"，这种连衣服都晾不干的日子每年都有那么几天，祈祷这种天气早日结束吧。最近好多玩家都来信说到自己玩游戏的经历或者是儿时的往事，那么本期小编与上帝就以这种怀旧感情基调展开吧，希望能唤起读者心中的那份对游戏最初的感动。

Email 思密达~

这是第三次写信，感谢小编们阅读我的来信，已经好久没有安静下来细致体验一款游戏了，但是专注购买《游戏·人》已经多年，不知道杂志有没有统计，单纯买《游戏·人》的朋友有多少呢？虽然玩游戏的时间越来越少，但是游戏从来没有一天离开过我的生活，真心的喜欢杂志里写的电影动漫或是日剧美剧，不过真正的早期杂志那种因游戏而带入（比如东瀛采风），变成纯粹的文章（浮光掠影），这样的方向，也会感到游戏界的没落和无奈。对于玩不上现在主流游戏的我，希望能有一个怀旧板块，介绍一些老游戏的精彩，从魂斗罗开始都没问题。还有我从小看一休哥、神龙斗士还有宇宙骑士长大的，总是对那时的配音有特别的感情，能不能写一写我们早期配音的东西，第一时间买到《游戏·人》是我的幸福，我现在29岁，不知道这样的幸福能陪伴我到什么时候，希望是永远。



时雨

感谢这位读者一直以来对《游戏·人》的支持，看到您的来信之后时雨本人也是感触颇深，随着各位读者和玩家在岁月这把杀猪刀之下的摸爬滚打，换来的或许是为家人带来温饱的金钱和人生的阅历这些宝贵的东西，但失去的往往是我们对游戏那份儿时最为真挚的情感，这确实是不能避免的。就像是现在电视游戏行业中的工作者所不得不接受的现实一样，大多数人选择了更为稳定的工作，也是无可厚非的。身边工作的朋友经常抱怨自己没有时间玩游戏，或者失去了当时对游戏的那份热情，只能说人都是会改变的，这是生活压力所带来的必然结果，换个角度来看，我们这些平凡的游戏编辑今天还能继续坚持着自己喜爱的东西，虽说谈不上伟大，但也确实难能可贵。说起早期动画的游戏配音，确实让时雨回想起了好多小时候追过的动画，像是《灌篮高手》这种本人看了不下十几遍的国内为数不多的正式引进过的动画，到现在看过之后还依然泪流满面，音乐播放器里也总是循环着《直到世界的尽头》、《好想大声说我爱你》这些百听不厌的歌曲，最近也看了提高了分辨率后的新版《灌篮高手》，但总是觉得原版画面加上优秀的国语配音才是我所热爱的《灌篮高手》，或许人们生来就是怀旧的，情感中有一些东西是不会随着时间改变的，我现在25岁，不知道我能让这份幸福陪伴读者到什么时候，但我也希望是永远。



Email seal：

去年年初家里出了大变故，自己整个人都在浑浑噩噩中度过，一年的时间慢慢洗涤掉了哀愁，整个2013年都没有给杂志写信，不知各位编辑还有没有在坚持自己的梦想。新的一年到来，北方的冰雪开始消融，春暖花开的日子给你们写信，愿我们都向上成长。对于本人来说，近期最希望看到关于自贸区与中国游戏解禁类的消息，如果能根据社会现实展望一下未来的发展就好了。这里有自己的一些观点：第一，主机游戏对国内网游产生的影响以及网游厂商的应对措施，我觉得在国内知识产权保护意识尚不是很健全的情况下如果主机游戏落地，根据国内游戏行业的环境来看，主机游戏或许很快就会被本土厂商变成各种氪金网游，其区别仅仅是将PC换成了主机，画面、故事情节、可玩度等都不会变得更好，这是我们大部分玩家习惯并延续了十几年的事情，想要靠主机游戏来获得改变的话，我并不看好。第二，相关部门对游戏内容的把控上一定很严格，当主机游戏这一新事物来临，必然会受到一些阻碍，比如《GTA》这类游戏想要正式引进恐怕还有很长的路要走，不知道小编们对游戏机解禁这件事有什么看法？





时雨

首先对这位读者的家中变故表示不幸，虽然不知道各种缘由，但不论发生什么，过去的事就让它过去吧，缅怀过去是平添烦恼，只有珍惜现在才是最重要的。关于游戏机解禁的问题，个人还是非常关注的，毕竟在国内的大环境下，能够等来游戏解禁的这一天确实是非常不容易的，这可能是几代从事游戏相关行业的人辛苦努力所换来的成果，所以我觉得并不需要对其抱有过于悲观的态度，毕竟万事开头难，凡事都有个循序渐进的过程，对于我们普通玩家来说或许并不一定能够为游戏机行业在国内发展的道路扫除荆棘，但可能只是省下点手上的零花钱去买一款心仪的正版游戏，又或者是将身边的伙伴一同带入游戏机的世界，或许正是这些看似微不足道的小事情，一点点成就了今天的一丝曙光，像时雨本人在大学时代玩主机游戏的时候，同学或者寝室的室友大多都是网游相伴，觉得我花钱买正版游戏来玩简直不可理喻，但自己却花着比游戏主机贵好几倍的人民币去购买游戏中所谓的顶级套装，但是每当我玩着他们没有见过的



游戏，各种优秀的剧情和系统设定让室友们看到了游戏并不只有打怪升级，花钱买游戏来玩好像也是蛮不错的做法，这就是改变。游戏机的解禁或许并不能够为少的可怜的主机玩家带来什么，但这至少是对我们几年、十几年甚至几十年所热爱的主机游戏的一种肯定。好多人都觉得游戏机解禁无非是让一些厂商谋取更大的暴利或者是推出某某“性能强劲”的“次世代”主机来蒙骗对游戏机领域并不了解的人，我不能否认这种观点，但如果每个人都是持有这种“还没开赛就要认输”的观点，那么游戏机在国内就真的没救了。多一分肯定，少一分猜疑，这个本应该体现在人与人之间交往的方式拿到今天我们对游戏机解禁的态度上来看，确实再适合不过了。

Email secondtales

看了52期的《游戏・人》之后，我最喜欢的一篇文章要数《你的青梅 我的竹马》了。文章通过我们大家小时候都会经历的感情萌芽时的悸动，配合了各种动漫所演绎过的经典桥段，从而衍生出了一种情感的羁绊以及对生活的热爱，确实是深深打动了本人的内心，也让我回想起了当初那份纯情与烂漫。不知道小编们有没有这种感同身受，又或者看了这篇文章之后会不会产生一些特殊的情感，很想知道各位编辑平时生活中会不会经常怀念起儿时的生活，满足一下我那颗小小的八卦之心吧。



时雨

时雨本人也非常喜欢这篇通过各种经典的漫画来反映青梅竹马这份青涩的文章，既然本期的读者都是念旧之人，那我们就把这种怀旧的气氛延续下去吧。话说谁没有过青梅竹马呢，两小无猜，瓜田李下，哦哦，不对，是青涩懵懂的时候，我等平凡的男生在孩童时代身边总是会出现一个活泼可爱，扎着马尾的女生，而且每次都要将她欺负哭了之后自己再后悔，不知道这位读者大人是不是跟我一样呢，这就是我们对爱情最初的记忆，或者你已经不记得她的名字，或者她早已从你的生活中消失，但是总有些时候，你路过小时候生活过的地方，或者在雨天听到一些感人的曲调，你总会感觉，在脑海中有一个难以忘怀的身影时不时地出来扰乱你的思绪，让人久久不能平静。时雨就经常喜欢雨天干这种回忆过去的事情，不是为了装文艺，就是想唤醒内心深处那份静谧，这种感情是非常珍贵的，不是你玩了一款游戏或者看到一篇文章就能得到的，需要你卸掉身上的“衣装”，用最真实的自己才能获得的那一份感动。话说文章中提到了《幽游白书》也是我的大爱啊，小时候也常幻想自己是主角浦饭幽助，身边的邻家女孩就是莹子，现在想起来确实是满满的回忆啊！

Email Bigson123

从很小的时候就开始关注《游戏机实用技术》以及相关的杂志了，自从《游戏・人》出来之后也是每期必买的，特别喜欢这种读游戏的感觉，经常能够体会到玩游戏之外的乐趣，而且《游戏・人》中的文章大多都会让我们这些普通的读者产生心灵的共鸣，像是在游戏中经过无数次的漂泊之后终于找到了可以停泊的港湾，希望以后也能多看到一些透过游戏来反应生活的文章，让我们能够在通关游戏后还能够了解游戏中更加深邃的背景又或是各个角色之间复杂交错的情感，就像品味一杯香茗，喝过之后依然口有余香，不知道小编们是否能够体会到这种游戏之外的情感呢？



时雨

《游戏・人》想要传达给各位玩家的就是这种游戏之外依然能够产生共鸣的情感，曾经有一个时间段，时雨本人读游戏相关文章所占用的时间反而要比真正玩游戏的时间多得多，当你读到一篇能够让你感同身受的游戏文章时所带来的快乐，不亚于你白金或是全成就了一款游戏，游戏文章不光是从别人的视角来感受一款游戏的喜怒哀乐，更多的时候是寻求一个精神上的游戏知音，让你在游戏世界不再孤身一人，就像是陈兴汉之前在PSN上推出的震撼人们内心深处的作品《行》，用独特的视角让玩家感受到了一个人在偌大而空旷的世界独自前行所带来的孤独感，旅途中时而出现的伙伴就如同你人生中的“过客”，他们不会留下姓名，无声离开后剩下的只是一同行走时短暂的回忆，这已经不单单是一个游戏，更多的是像看一本游戏的剧情小说一样，感受着游戏中的沧海桑田，又或者是把自己当作游戏中那个独自行走的人，体味着别样的人生，或许只有这些犹如艺术品的游戏，才能使玩家们在各种3A级的大作轮番轰炸之后，能够寻找到平淡中的那一点点快乐，这也是《游戏・人》一直坚守的初衷，我们所应具备的属性不仅仅是玩家，更是要努力成为一个懂得感受生活，热爱生活的人。

Email 小枫feng

UCG的小编们，你们好，这是我第一次给《游戏・人》写信，想想还有点小激动呢，最近刚将《GTA Ⅴ》和《最后生还者》等PS3末期的大作通关了，本人既不是成就饭也不是奖杯迷，将游戏通关一遍就很满足了，在没有什么心仪大作的时间里，突然想到家中衣柜底下还有一台吃灰许久的PS2，不禁萌生出了拿出来耍耍的想法，又找出了一大堆PS2时期的盗版游戏盘（小编大人们不要喷我），接下来就是想先从哪个游戏开始重温，首先闪过脑海的就是《最终幻想Ⅹ Ⅱ》，这是本人认为系列最好玩的一作，没有之一，除了男主角存在感可以忽略不计之外，不知道令小编记忆深刻的游戏都有那些呢？



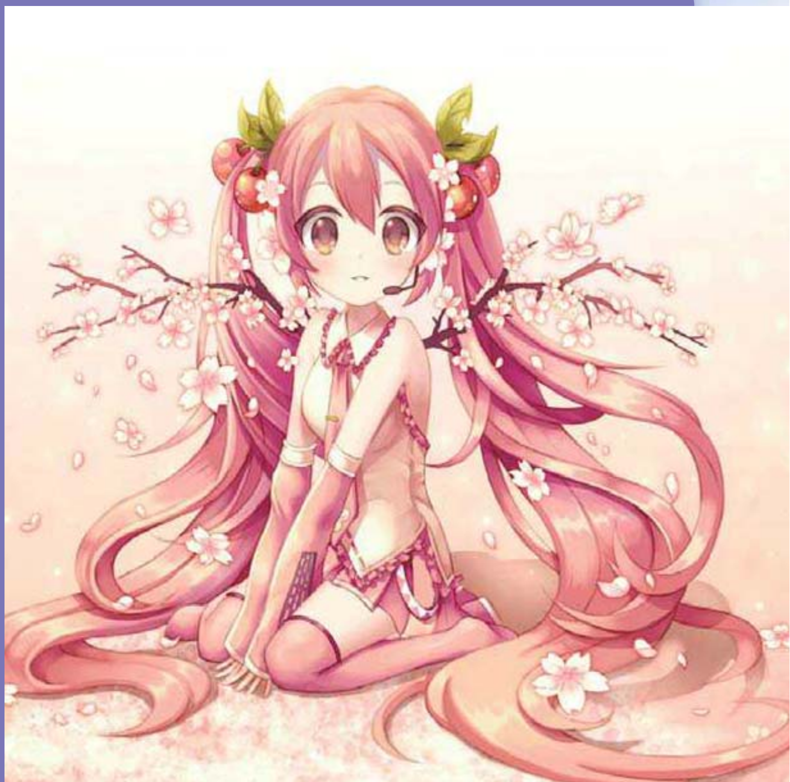
时雨

要说令时雨印象深刻的游戏可太多了，抛除早期GBA等“远古时代”机种，最让我感动的非DC上的“《樱花大战》系列”莫属了，说起来当年在经历了GBA时代之后一直想尝试一下画面更好的家用机，由于手上资金欠缺，虽然那个时候PS2已经发售，不过只能买台PS1先解解馋，过了不长时间我就用期末考试的好成绩换来了一点零用钱，早已觉得PS1画面无法满足自己时毅然决定将PS1卖了，添了些钱买了世嘉的DC，由于当时游戏信息获取的渠道并不发达，导致我在很长一段时间一直认为DC就是PS2，现在想想还是蛮有趣的，买了DC之后第一款游戏就是《樱花大战3》，这是我的第一款正版游戏，虽然那时还小，根本看不懂游戏中人物的对话，但是精致的游戏画面，加上动人的音乐，让我不忍错过游戏的每一帧画面，之后又从一些攻略本和动画中了解了《樱花大战》整个的世界观和剧情，毫不犹豫地将真宫寺樱“变成了”我的梦中情人，可惜之后在PS2时代出的后续作品在游戏质量上差强人意，所以我一直觉得“樱大战”系列在第四部之后就正式完结了，一想到当时晚上趁大人不在家偷偷将机器拿出来玩游戏的时代就觉得时间过的真快，现在的游戏虽然画面和特效都是以前的游戏不可比拟的，但玩游戏时那种让人说不出喜悦恐怕随着年龄的增长越来越难以抓住了，所以当你玩到一款令自己感动的游戏，一定要懂得珍惜，或许之后很难再找到这份感动了。



经常会听到周围的朋友们在抱怨，现在的游戏为什么一点都不好玩？RPG的系统完全不科学，小游戏就是在折磨玩家的耐心，名作的续作都是狗尾续貂，新出的作品却又毫无新意。但真是如此吗？游戏在变，玩家的心境也在改变，并不是游戏越来越不耐玩，而是你的生活越来越丰富多彩，游戏在其中所在的比重不再那么大了而已。可是我始终相信，对于大多数玩家来说，游戏魂是永远无法割舍的东西，哪怕有再多的抱怨和不满，我们永远都是游戏人。

序号	曲目	出自	演唱者
01	约束の绊	《境界的彼方》插入曲	妖梦讨伐队
02	ごめんね、いいコじゃいられない。	《斩服少女》第一片尾曲	泽井美空
03	START DASH !!（ELI Mix）	《Love Live！》插入曲	南条爱乃
04	ゆめのはじまりんりん	–	きゃりぱみゅぱみゅ
05	wimp ft. Lil' Fang(from FAKY)	《高达创战者》第二片头曲	BACK-ON
06	红ノ丝	剧场版《薄樱鬼 第一章 京都乱舞》主题曲	吉冈亚衣加
07	未来とは?	–	SKE48
08	DREAM	日剧《谜之转校生》片尾曲	清水翔太
09	《植物大战僵尸 花园战争》主题音乐	《植物大战僵尸 花园战争》	–
10	脑舞足蹈	《植物大战僵尸 花园战争》迪斯科僵尸主题曲	–
11	驿	–	Tiara
12	卒业の呗 ~アリガトウは何度も言わせて~	–	GReeeeN
13	mnemonic	《来自风平浪静的明日》最终话插入曲	やなぎなぎ
14	もうそう えくすぷれす	TV动画《囮物语》片头曲	花泽香菜



《游戏·人》第五十四辑音乐CD介绍

1 约束の绊

作词：小田仓奈知　作曲：俊龙　编曲：高桥谅　演唱：妖梦讨伐队

手のひらに掴んだ约束は
永远に消えないたからもの
いつか见上げた空の彼方に
ぼくらの明日へと导く Future Star

君と共に流した泪
まるで夜を驱ける流星で
愿い事が 叶うのならば
ひとつ 大事なモノを守るよ
奇迹は偶然じゃない
努力の结晶で
どんなくらやみにも
美しい梦はあるよ

もっと前へ进もう
谛めないこころ
君とならば顽张れる
むだなことはないよ
上を向いて笑おう
一度きりの时间だから
忘れないよ笑颜
どんなつらい道も
いつも君がそばにいる
たどり着いた先に
何が待っていようと
明日を照らす绊は Future Star

くじけそうなひとりの夜は
いつも君の笑颜を思うの
なぜか胸が热くなるから
少し前を向いて步けるよ

仲间はかけがえのない
ぼくらの青春
二度ともどれないから
大切な歌があった

ずっと前へ进もう
光の果てまでも
君とならば越えられる
怖くなんかないよ
だから强く笑おう
泪拭うおまじない
迷わないで行くよ
长く险しい道も
いつも君がそばにいる
どんな悲しい今日も
どんな苦しい今日も
明日はきっと辉く Destiny



もっと前へ进もう
谛めないこころ
君とならば顽张れる
むだなことはないよ
上を向いて笑おう
一度きりの时间だから
忘れないよ笑颜
どんなつらい道も
いつも君がそばにいる
たどり着いた先に
何が待っていようと
明日を照らす绊は Future Star

手のひらに掴んだ约束は
永远に消えないたからもの
いつか见上げた空の彼方に
ぼくらの明日へと导く Future Star

在手心紧握的约定
是永远不会消失的宝物
曾几何时仰望天空的彼方
是那指引我们迈向明天的未来之星

和你一起流过的眼泪
宛如划破夜空的流星
若是心愿得以实现
便要守护那最宝贵的事物
奇迹并非偶然
那是努力的结晶
不管于何等的黑暗之中
也会有美梦相伴

继续向前迈进
永不言败的决心
若是与你一起便能坚持不懈
不会是徒劳
向着天空欢笑
因为时光永逝不停
无法忘记的笑容
不管前路多么艰辛
都有你相伴

不管跨越万难的前方
有什么在等待着我们
照亮明天的羁绊便是未来之星

在遇到挫折一个人的夜晚里
一直都想着你的笑容
不知为何胸口变得炽热
稍微向前方迈出一步

伙伴无可替代
而我们的青春
不会再复还
所以让我们唱响青春之歌吧

继续向前迈进
纵使到达光芒的尽头
与你一起定能超越
已经没什么好怕的了
所以要坚强的微笑
拭去泪水的咒语
无所迷茫地前进吧
哪怕长路多曲折
时刻都有你相伴

不管多么悲伤的今天
还是多么痛苦的今天
明天定是那闪耀不已的未来

永远向前迈进
永不言败的决心
若是与你一起便能坚持不懈
不会是徒劳
向着天空欢笑
因为时光永逝不停
无法忘记的笑容
不管前路多么艰辛
都有你相伴
跨越万难的前方
有什么在等待着我们
照亮明天的羁绊便是未来之星

在手心紧握的约定
是永远不会消失的宝物
曾几何时仰望天空的彼方
是那指引我们迈向明天的未来之星



初心者推荐

这是《境界的彼方》第六话的插入歌，收录于OST中，有看过动画的朋友一定对它的印象非常深刻吧。这一话由京都动画的资深导演石原立也担当分镜，在全篇中非常突出。而歌曲的演唱者“妖梦讨伐队”其实就是转职卖萌的栗山未来（种田梨沙）、名濑美月（茅原实里）和新堂爱（山冈ゆり）。在片中她们为了打败妖梦，不惜牺牲（？）形象，组成了一个偶像团体，并演唱了这首描写排练舞蹈的辛酸的歌曲。虽说是一首典型的宅向歌曲，但歌中表现出来的积极向上的希望，以及坚定而跃动的旋律还是很能触动人心的。

2 ごめんね、いいコじゃいられない。

作词・作曲・演唱：泽井美空

チャイムが鸣る前に
くぐりぬけた
大人たちの灰色の目
他爱もない会话途切れぬまま
坂道を下ってく
何をするでもなく
行く宛てさえもなく
ただあたし今はね
どんな忠告も耳をすり抜ける
まだまだ好きにさせて
ごめんね绘に描いたような
优等生はらしくないわ
シャツのボタンを二つ外して
路地うらの抜け道
甘い诱惑は未知
谁にもまだ话してない

あたしの秘密を
今夜教えたげる

いつだって自分が一番正しい 马鹿みたいな话だね
教科书の通りに操られるなら ひとりで生きていくわ
どうせわからない わかるはずもない
だからあたし、谁にも
指图はさせない 同情もいらない
もういいよ えらそうに
アナタの思惑通りの大人になんかならないわ
绮丽なことばっか 并べないで
ピエロのような颜 その笑颜の中を
谁にもまだ暴かれてないか面を

あたしが今夜剥がしたげる

顽なにいつも ゆずろうとしないね 大人げないプライド
どうせみんなそう 自分が可爱い
もういい加减にして!
ごめんね…绘に描いたような优等生
はらしくないわ
シャツのボタンを二つ外して
路地うらの抜け道
甘い诱惑は未知
谁にもまだ话してない
あたしの秘密を
今夜教えたげる

门铃响起之前
穿过去看到
大人们灰色的眼睛
打断不了天真的对话
坡道向下延伸着
不知道要做什么
到哪儿也不知道
只是现在我啊
不顾忠告
越来越喜欢上
对不起 我不是像书本写的模范优等生
解开衬衫的两个扣子
路边角落的小道里
有未知的甜甜的诱惑

对谁都没有说过的
我的秘密
今夜告诉你

一直以来都说着自认为最正确的傻话
与其听从教材 不如一个人独自活下去
反正都不明白 也不该明白
所以我 不会被人
指使 也不需要同情
够了 别自作聪明
无法像你想的那么成熟
也不可能和你一样说大话
小丑一样的脸 在笑容中隐藏着
不愿意向任何人暴露的假面

我今晚为你剥下

一直很顽固 不愿退让 不成熟的自傲
反正不管谁都一样 只觉得自己可爱
够了!
对不起 我做不了那种模范优等生
解开衬衫的两个扣子
路边角落的小道里
有未知的甜甜的诱惑
对谁都没有说过的
我的秘密
今夜告诉你




初心者推荐

这是《天元突破》原班人马创作的热血动画《斩服少女》的第一首片尾歌。词曲和演唱都由年轻创作型歌手泽井美空一手包办，90后的她出道时只有18岁。这首歌洋溢着怀旧的风格，歌词充满着高中生特有的叛逆，甚至有些成人的暗示，跟放荡不羁的动画相得益彰。而当它在全片结局时再次响起的时候，观众就能明白歌曲更深层的涵义。

3 START DASH！（ELI Mix）

作词：畑亚贵　作曲：佐佐木裕　演唱：绚濑绘里（CV.南条爱乃）

I say...
Hey hey hey START DASH！！
Hey hey hey START DASH！！

うぶ毛の小鸟たちも
いつか空に羽ばたく
大きな强い翼で飞ぶ

谛めちゃダメなんだ
その日が绝对来る
君も感じてるよね
始まりの鼓动

明日よ変われ!
希望に変われ!
眩しい光に照らされて変われ
START！！

悲しみに闭ざされて
泣くだけの君じゃない
热い胸 きっと未来を切り开く筈さ
悲しみに闭ざされて
泣くだけじゃつまらない
きっと（きっと）君の（梦の）
チカラ（いまを）动かすチカラ
信じてるよ…だから
START！！

Hey hey hey START DASH！！
Hey hey hey START DASH！！

雨上がりの气分で
高まる期待のなか
踊いたことさえも
思い出にしよう

明日が笑くよ!
希望が笑くよ!
乐しいメロディ-口ずさみ笑いた
DASH！！

喜びを受けとめて
君と仆つながろう
迷い道 やっと外へ抜けだした筈さ
喜びを受けとめて
君と仆 进むだろう
それは（それは）远い（梦の）
カケラ（だけど）爱しいカケラ
彼方へと…仆は DASH！！

またひとつ 梦が生まれ…

悲しみに闭ざされて
泣くだけの君じゃない
热い胸 きっと未来を切り开く筈さ

喜びを受けとめて
君と仆つながろう
迷い道 やっと外へ抜けだした筈さ
喜びを受けとめて
君と仆 进むだろう
それは（それは）远い（梦の）
カケラ（だけど）爱しいカケラ
彼方へと…仆は DASH！！

Hey hey hey START DASH！！
Hey hey hey START DASH！！

我说
HEY HEY HEY 开始狂奔吧
HEY HEY HEY 开始狂奔吧

就算是新生的雏鸟
总有天有能展开羽翼
凭藉著那宽大强韧的翅膀高飞

绝不能轻言放弃
成功之日定会来临
你也感觉到了吧
即将开始的那份悸动

明日会改变
充满著希望
被那炫目的光芒
照耀而重生
开始吧

被囚禁于悲伤中
而哭泣并不像你
只要怀著满腔热情
定能开拓出未来的道路
只是沉浸于悲伤中
独自哭泣多么无趣
肯定会（肯定会）
你那梦想的力量 在推动著未来
我是如此坚信著 所以让我们就此开始吧

HEY HEY HEY 开始狂奔吧
HEY HEY HEY 开始狂奔吧

带著雨过天晴的气氛
在那高涨的期待中
那些失败的过往
终将成为回忆

明日将会盛开
绽放出希望
愉快的旋律
在口中化作为音符盛开绽放
狂奔吧

接受这喜悦的心情
将你我紧紧相系
即使旁徨迷失
也终将找出正确道路
接受这喜悦的心情
与你一同前进
那即是（那即是）
悠远梦想的碎片
令人怜爱的碎片
带著它朝远方急奔

崭新的梦想再度诞生

被囚禁于悲伤中
而哭泣并不像你
只要怀著满腔热情

定能开拓出未来的道路
接受这喜悦的心情
将你我紧紧相系
即使旁徨迷失
也终将找出正确道路
接受这喜悦的心情
与你一同前进
那即是（那即是）
悠远梦想的碎片
令人怜爱的碎片
带著它朝远方急奔

HEY HEY HEY 开始狂奔吧
HEY HEY HEY 开始狂奔吧




哪尼推荐

《Love Live！》这个由Sunrise打造的偶像组合作品，虽然动画只播出了一季，但CD的出产量已经十分惊人，高产的同时却也保证了上乘的品质，这点十分难得。而这种多人团体最大的便利之处，就是即便没有新歌，只要每个成员把过去的组合曲都以SOLO的方式重新演绎一遍，随便就能凑出一套颇具分量的CD合集来，这便是《ラブライブ！ Solo Live！ collection Memorial BOX》。这里要向大家推荐由南条爱乃独自演唱的动画经典主题歌——《START DASH！！》，这首充满了勇往直前正能量的歌曲，在南条极具魅力的声线的演绎下，平添了几分坚定而强势的感觉。我们对于未来的态度，不也正该如此么？

4 ゆめのはじまりんりん

作词：中田ヤスタカ　作曲：中田ヤスタカ　演唱：きゃりーぱみゅぱみゅ

今までいろんなほんといい思い出たち
トラックに押し込み忘れはしないよ
これから未来は自分次第なのでしょ
ワクワクの切符を买いに行くよ

グッバイティ－チャ－マイフレンド
旅立ちの际のドキドキ
酸っぱいキャンディのリップス
知らない都会にご期待
グッバイティ－チャ－マイフレンド
ありがとう勇气ください
仆だけの部屋からゆめのはじまりんりん

これまで毎日歩いたこの道
しばらくみられないさみしく思うよ
明日に期待と不安を感じて
さよなら必ず叶えたいから

グッバイティ－チャ－マイフレンド
旅立ちの际のドキドキ
酸っぱいキャンデイのリップス
かみしめこらえる泪は
グッバイティ－チャ－マイフレンド
ありがとう勇气ください
仆だけの部屋からゆめのはじまりんりん

グッバイティ－チャ－マイフレンド
旅立ちの际のドキドキ
酸っぱいキャンデイのリップス
知らない都会にご期待
グッバイティ－チャ－マイフレンド
ありがとう勇气ください
仆だけの部屋からゆめのはじまりんりん

至今为止各种真实美好的回忆
都塞进行囊不会忘记
从今以后未来要全靠自己
从这张充满希翼和心动的车票开始

再见老师我的朋友们
启程时的紧张心情
酸酸糖的嘴唇
再见老师我的朋友们
对陌生的城市充满期待
谢谢请给我勇气
从只属于我的房间梦想开始铃铃

以前每天都走的这条路
很久都不能看到了感觉很寂寞
对明天感到了期待和担心
再见因为梦想一定想实现

再见老师我的朋友们
启程时的紧张心情
酸酸糖的嘴唇
强忍眼中的泪水
再见老师我的朋友们
谢谢请给我勇气
从只属于我的房间 梦想开始呤呤

再见老师我的朋友们
启程时的紧张心情
酸酸糖的嘴唇
对未知城市充满期待
再见老师我的朋友们
谢谢请给我勇气
从只属于我的房间 梦想开始铃铃





哪尼推荐

原宿教主きゃりーぱみゅぱみゅ的最新单曲，这首以梦想启程为主题的新歌，一改她以往欢乐恶搞的曲风，动听的旋律下透着些伤感的离别之情。歌词中描绘了女高中生毕业时那种对未来充满了期待，但又对老师、朋友的感谢和不舍之情，非常适合即将踏入毕业季的同学们。而在歌曲 MV 里，她以自己近年来各个 MV 中的造型交替来演绎出成长道路，一方面也是表达了对恩师中田ヤスタカ的感谢。不少人猜测这首歌预示着きゃりーぱみゅぱみゅ与中田ヤスタカ的合作即将结束，并转型开始新的演艺道路，不过无论如何我还是希望他们能够继续合作下去呀！

5 wimp ft. Lil' Fang (from FAKY)

作词・作曲・演唱：BACK-ON

强がりの里侧に弱さを隐してた
逃げないよ、これからは……もう一度あの空へ!!
创り上げても坏して、また创つて
何百回も Again and again！
でも负ける痛みに惯れ过ぎてた
认められたくて、空回って强がり见せた所で
それじゃ、自分が虚しくなるだけじゃない？

uh 行こうか！
it' s time to wake up！
目を醒ましな！ 强さは明确
forget the fear and doubt you gotta burn it up
一か八かさ！ 明日も不确か
运命なんて坏せ Fight for yourself！
瞳そらすな Fly again！
“强くなりたい！”と
愿う事で、震えてた羽は暗を切り裂いてく！
キミがいるから、もう恐くないよ
その手握って、もう一度あの空へ!!



谁かの为になんて、1mm だって动いた事すらなかった
でも、今は昨日までの仆じゃないんだ
战つてる仆らを战わない人达は笑うけど
それじゃ、今までと 1mm も变わらないんじゃない？
Are you ready for the battle to the next stage！
手を伸ばして、掴みとるのさチカラを Everyday！
Up side down！ 常识なんて blast out!!
谁も追いつけないスピ－ドで right now！

何度だって飞べる with the follow wind
瞳をそらすな Fly again!!
“弱さだってキミの强さ”と
教えてくれたから仆はまた立ち上がれた！
キミの为なら、どんな痛みも
越えてここから、もう一度あの空へ！
ただ No way！ なんて吐き舍てたとこで それで Okay！
なんて世界じゃなくてそれでも…
“强くなりたい！”と
愿う事で、震えてた羽は暗を切り裂いてく！

キミがいるから、もう恐くないよ
その手握って

“弱さだってキミの强さ”と
教えてくれたから仆はまた立ち上がれた！

キミの为なら、どんな痛みも
越えてここから、もう一度あの空へ！

在坚强的角落里隐藏着不为人知的软弱
我不会逃跑 接下来就让我们一起……再次飞往那天空！
制作出来之后被弄坏 那就再做一次
无论几次几百次 Again and again！
但是太过习惯败北的痛苦
想要被认可 哪怕坚强地做着无用功
但是这不是只会把自身变得空虚吗？

uh 走吧！
it' s time to wake up！
清醒吧！ 让这坚强变得明晰
forget the fear and doubt you gotta burn it up
来碰碰运气吧！ 明天不也是未知数吗
把命中注定给破坏掉 Fight for yourself！
别移开注视的目光 Fly again！
只要你祈求 “想要变得更强！”
那就能展翅撕裂这片黑暗！
因为有你陪伴身旁 我才不会担心受怕
握紧这只手 让我们再次飞往那天空！

过去不曾为谁伤过1mm的脑筋
但是今天的我不是昨天之前的我
正在奋战的我们嘲笑着无法战斗的人们
但是这样与至今为止的我们相比没有1mm的改变不是吗？

Are you ready for the battle to the next stage！
伸出手握紧吧 让这力量充斥于Everyday！
Up side down！ 常识什么的 blast out！！
用无人能及的速度 right now！

无论几次都能展翅翱翔 with the follow wind
别移开注视的目光 Fly again！！
正因为你告诉我 “软弱也是你的坚强”
我才会再次振作向前！
如果是为了你 无论是怎样的痛我都能承受
越过过去 接下来就让我们一起……再次飞往那天空！
只要将 No way！ 大声说出来
这样就 Okay！
哪怕不是身处这样的世界……
只要你祈求 “想要变得更强！”
那就能展翅撕裂这片黑暗！

因为有你陪伴身旁 我才不会担心受怕
握紧这只手
正因为你告诉我 “软弱也是你的坚强”
我才会再次振作向前！
如果是为了你 无论是怎样的痛我都能承受
越过过去 接下来就让我们一起……再次飞往那天空！



秋沙雨推荐

BACK-ON 为《高达创战者》演唱的两首主题曲的质量都可圈可点，悦动而不失热血的节奏捕获了观众们的耳朵。如果说 OP1《ニブンノイチ》是岭司视点的话，那么《wimp ft. Lil' Fang (from FAKY)》则是以伊织诚的视角来叙述两人的关系。《高达创战者》用 26 集所讲述的不仅仅是钢普拉战斗，同时还描写了两个少年的成长。从软弱到独当一面的伊织诚，从自我中心到理解钢普拉战斗乐趣所在的岭司，两人对彼此的影响日益加深，而这份羁绊越是深厚，在最后离别时才会更加难舍难分，但是即便分隔两地，也绝不会忘记当初两人共斗时的那份激动，只要仍然在同一片天空之下，那么彼此就依然能够继续携手前行。

6 紅ノ絲

作词:森由里子 作曲:デワヨシアキ 演唱:吉冈亚衣加

浅葱色の天空がいま 燃えてゆく
遥か落日 人も国も染め抜いて

私の泪 天に全て散りばめて
贵方の往く暗 星で照らせるなら

命の丝 红き缘
时代に讨たれても
共に歩く 信じてゆく
ただ 贵方を

浅き梦に魇されて 目が觉めた
炎の中 消ゆる背中 名を呼んで

溢るる泪 拭い 星に愿かける
此の手を砦に 贵方守りたいと

命の丝 红き缘
此の身が果てるとも
切れぬ丝を 绊と呼ぶ
そう 常世に

いつの日にか 夜が明けて
贵方が诚义を悬けて见つめた未来が
辉く其の日を愿ひて

命の丝 红き缘
时代に讨たれても
共に歩く 信じてゆく
ただ 贵方を 贵方を

浅葱色的天空现正燃烧
远处落日染红人与国

我的泪水于天空中挥洒
望能成为你所前往之暗的星光

命之丝 红之缘
哪怕被时代所追逐
只要与你同行
就能继续深信

在浅眠之中被梦魇惊醒
梦中的我呼唤着那消失在火焰之中的背影

拭去眼角泪水 向星辰许下愿望
愿我的双手能够成为守护你的垒石

命之丝 红之缘
哪怕这身躯燃烧至尽
将那无法切断的丝称为羁绊
延续至常世之地

祈愿有朝一日能够在黎明之时
见到你赌上诚义所注目的未来

命之丝 红之缘
哪怕被时代所追逐
只要与你同行
就能继续深信 只要与你同行




秋沙雨推荐

“《薄樱鬼》系列”继舞台剧和TV动画之后，这次还推出了分为多部放映的剧场版动画，精细的作画和更加紧凑的剧情令人赞不绝口。虽说剧情上与游戏本篇没太大区别，但是能够在大荧幕上观赏到《薄樱鬼》对于系列的粉丝来说是一件再幸福不过的事了。“《薄樱鬼》系列”的御用歌姬吉冈亚衣加自然不会缺席这一盛典。《京都乱舞》DVD发售正好为近期发售的PSV游戏《薄樱鬼SSL》做宣传，与《薄樱鬼SSL》轻松愉快的气氛相比，《京都乱舞》却是沉重得让人窒息，于乱世盛开的恋之花，在时代的火花碰撞之时又该何去何从？

7 未来とは?

作词：秋元康 作曲：山田巧 演唱：SKE48

未来とは?
1秒后
明日でも
来年でもなく
“たった今”から始まるんだ
仆らに见えてるすべては
过去さ

青空 见上げて
世界の涯はどこか探した
云ひとつもなく
宇宙まで続いているのだろう
无限大

恐れるな!
ためらうな!
向こうが见えなくても
一步目 踏み出せよ

未来とは?
1秒后
砂时计
次の一粒が
落ちたとか落ちてないとか
そんな隙间が现在
未来とは?
1秒后
明日でも
来年でもなく
“たった今”から始めようぜ
仆らは待ってるだけじゃだめなんだ

何かをやると
思い浮かべた瞬间 谁もが
微笑んだように
一回 瞬きをするんだ
I will… 叶(え)よう

夜が来て
暗になり
一人で残されても
过去形の星が灯る

未来とは?
目の前の
兆したち
いつか来るなんて
他人事じゃつまらないよ
そんな先のことじゃない
未来とは?
目の前の
白む空
刻々と変わる
そう今すぐに立ち上がろう

仆らは夜明けを待ちきれない

未来とは?
1秒后
砂时计
次の一粒が
落ちたとか落ちてないとか
そんな隙间が现在
未来とは?
1秒后
明日でも
来年でもなく
“たった今”から始めようぜ
仆らは待ってるだけじゃだめなんだ
仆らの可能性こそが未来




乐小游推荐

日本当红女子组合AKB48可谓在全亚洲都有着极高的人气，而随着秋元康旗下各种姐妹团体的兴起，同样出现了很多优秀的歌曲和可爱的妹子，以超越前辈为目标的SKE48主打的风格更为充满活力，这首《未来とは?》是SKE48的第14首单曲，歌词中透露着对年轻少女对未来的期待与渴望，配合慢节奏的摇滚曲风和甜美的声线，让人有种眼前一亮的感觉。

未来就是?
1秒钟后
并不是明天
也并不是明年
就从“现在”开始 未来已到来
我们眼中所看到的一切 都不过是过去

抬头仰望蔚蓝天空
世界的尽头究竟在何处 试图寻找
没有一片云彩
绵绵不断一直延伸 直达宇宙
无限辽阔

不必害怕!
不必犹豫!
即使看不到那边的景色
第一步 也要勇敢踏出

未来就是?
1秒钟后
在沙漏里边
下一粒时间之沙
或者已落下 或者还没有落下
那一段间隔即是现在
未来就是?
1秒钟后
并不是明天
也并不是明年
就从“现在”开始 开启未来吧
我们不能处于被动 只是傻傻等待

应该要做的是什么
浮现在脑海的瞬间 无论谁都
仿佛露出淡淡微笑
下意识地 轻轻眨一下眼睛
I will… 将它实现

夜幕已降临
黑暗在笼罩
即使只剩下孤单一个人
过往的星星也会照耀

未来就是?
展现在眼前
种种的征兆
终究都会不请自来
若不主动参与 那多么的无趣
并不是很遥远的存在
未来就是?
展现在眼前
泛白的天空
分分秒秒在变动
就从现在立刻振作起来吧
我们如今迫不及待 盼黎明早点到来

未来就是?
1秒钟后
在沙钟里边
下一粒时间之沙
或者已落下 或者还没有落下
那一段间隙便是现在
未来就是?
1秒钟后
并不是明天
也并不是明年
就从“现在”开始 开启未来吧
我们不能处于被动 只是傻傻等待
我们拥有的可能性 正是这未来

8 DREAM

作词·作曲·演唱：清水翔太

君がいるなら
どんな梦も叶うような
气がしてるよ
君がいるから
谛めない ありがとう 君に会えてよかった

1人ぼっち Lonely
あの顷の事思い出して
どうしようもないくらい
寂しくて 切なくて
あたりまえの日常が
ただ淡々と流れていった
Fly…Fly…どこか远く
そんな事ばかり考えてた

そして 君と出会い
生まれたのは小さな愿い
この人ともっと一绪にいたい
この人とずっと笑っていたい
“守りたい” そう思った
生まれて初めて强くなれた
Fly…Fly…どこか远く
そんな事考えなくなった
どんなにボロボロになってもいい
ただ君と一绪に生きていたい
君の笑颜を见るその为に仆は歌うよ

君がいるなら
どんな梦も叶うような
气がしてるよ
君がいるから
谛めない ありがとう 君に会えてよかった
君がいるなら
君がいるから

もっと强く Tell you

时には君を伤つけて
胸にこみ上げる何かが
泪に变わってゆく
少年が大人になる
蕾だった花が笑き始める
そうさ、步いてゆこう
君となら何も怖くないよ

谁かに马鹿にされたっていい
ただ君の为に梦を叶えたい
何度间违っても踬いても 仆は歌うよ

君がいるなら
どんな梦も叶うような
气がしてるよ
君がいるから
谛めない ありがとう 君に会えてよかった
君がいるなら
君がいるから

どんなにボロボロになってもいい
ただ君と一绪に生きていたい
梦が叶うその日が来るまで 仆は歌うよ

君の傍で…
君がいるなら
どんな梦も叶うような
气がしてるよ
君がいるから
谛めない ありがとう 君に会えてよかった
君がいるなら
どんな梦も叶うような
气がしてるよ
君がいるから
谛めない ありがとう 君に会えてよかった
ありがとう 仆に出会ってくれて

只要有你在
不论怎样的梦想都能实现
能够感觉到
因为你在
不会放弃 谢谢 能与你相见真好

独自一个人 Lonely
回想起了那时的往事
好像无能为力
只有寂寞 只有痛苦
眼前平淡无奇的生活
一天天不断流逝
Fly…Fly…向远处某个地方
头脑里思考的都是这些事

然后 与你邂逅
萌生了有生以来的小小愿望
想一直和你在一起
想一直与你一同欢笑
“想守护你” 这样想着
有生以来初次能变得强大
Fly…Fly…向远处某个地方
再也没想过像这样去逃避
再多的疲惫也毫不在意
只是想与你一起生活下去

为见到你的笑颜 我会一直歌唱

只要有你在
不论怎样的梦想都能实现
能够感觉到
因为你在
不会放弃 谢谢 能与你相见真好
只要有你在
因为你在

变得坚强 Tell you
有时也会伤害到你
复杂的情绪混在心头
幻化成为眼泪
少年变成了大人
花蕾开始绽放
那样的话，开始前进吧
只要和你在一起对什么都不会感到畏惧

被别人叫作傻瓜也行
只是因为你想实现梦想
即使好多次犯错跌倒 我也要继续歌唱

只要有你在
不论怎样的梦想都能实现
能够感觉到
因为你在
不会放弃 谢谢 能与你相见真好
若你在的话
因为你在

再多的疲惫也不会抱怨
只是希望一直和你生活下去
直到梦实现那天为止 我也要继续歌唱

在你的身边…
只要有你在
不论怎样的梦想都能实现
能够感觉到
因为你在
不会放弃 谢谢 能与你相见真好
只要有你在
不论怎样的梦想都能实现
能够感觉到
因为你在
不会放弃 谢谢 能与你相见真好
感谢你 出现在了我的世界


乐小游推荐

《DREAM》是由日本创作型歌手清水翔太为东京电视台日剧《谜之转校生》所演唱的片尾曲，同时也收录成为了自己的第16张单曲，有着平井坚第一接班人之称的清水翔太出生于大阪府，作为新生代R&B歌手，出道之后凭借自己的努力和对音乐的执着获得了很多赞誉，这首《DREAM》表达了是他本人十几岁初到东京之时，为了追逐梦想而奋斗以及感谢身旁有人相伴的情感，非常动听。

9《植物大战僵尸 花园战争》主题音乐

作曲：Peter McConnell


稀饭推荐

自从《植物大战僵尸》从PC平台崛起，一路攻占了诸多移动平台和家用机平台，玩家们对于这款游戏的主题曲应该是熟得不能再熟了。作为系列的衍生作品，《植物大战僵尸 花园战争》也继承了这一特点，还是用系列特色的主题曲来作为标题和菜单音乐，不过纯粹照搬也未免太没诚意，更不符合本作在保持系列特色中又加入大量创新的特点，所以虽然这首歌的开头小段前奏听起来似乎还是原来的主题曲，但一进入正式的前奏，就立刻风格大变，在保持原有主题音乐基础曲调的情况下大大加快了节奏，还混入了大量的新音乐元素，后面甚至还有拟人声的合唱段，简直是调皮又不失有趣，和游戏本身的风格可谓相得益彰。

10 脑舞足蹈

作曲：Peter McConnell


稀饭推荐

自从初代《植物大战僵尸》中的迈克尔·杰克逊僵尸因为涉嫌侵权而被撤下后，顶替它位置登场的就是更有年代感的迪斯科僵尸，同样是一副根本不符合僵尸身份的华丽装扮，同样能够召唤伴舞僵尸，不过迪斯科僵尸最不同于MJ僵尸的，自然还是它那浓浓的80年代味道，无论是喇叭裤还是夸张的橙色眼镜都透着旧时代的风范。而在《植物大战僵尸 花园战争》中，它不但作为花园行动的BOSS登场，还获得了一首自己专属的歌曲，那就是这首《脑舞足蹈》(Boogie Your Brains Right Over Here)，里面也是充满了浓浓的迪斯科风，令人听着禁不住感到自己如同置身城乡结合部的小歌厅(误)，植物们，还不赶紧揍死它让它停下来！

11 驿

作词·作曲:竹内まりや　演唱:Tiara

见覚えのある レインコ－ト
黄昏の驿で 胸が震えた
はやい足どり まぎれもなく
昔爱してた あの人なのね

怀かしさの一步手前で
こみあげる 苦い思い出に
言叶がとても见つからないわ

あなたがいなくても こうして
元气で暮らしていることを
さり气なく 告げたかったのに……

二年の时が 变えたものは
彼のまなざしと 私のこの发
それぞれに待つ人のもとへ
戻ってゆくのね 气づきもせずに
ひとつ邻の车两に乘り
うつむく横颜 见ていたら
思わず泪 あふれてきそう
今になってあなたの气持ち
初めてわかるの 痛いほど
私だけ 爱してたことも

ラッシュの人波にのまれて
消えてゆく 后ろ姿が
やけに哀しく 心に残る
改札口を出る顷には
雨もやみかけた この街に
ありふれた夜がやって来る

似曾相识的雨衣，
在那个黄昏的车站，心不住的颤抖
那匆匆的步伐，毫无疑问
是曾经爱著的那个他。

追忆，在一瞬涌上心头，
痛苦的回忆，却不能在言语间流露。
“即使没有你，就这样
也能活的很好”
只是装著若无其事的样子，这样告诉他。

2年的时光，改变的是
他的眼神和我的鬓发
仿佛回到了那个让我等待著的人的
点点滴滴的往事
不知不觉，
坐上一辆紧挨著的车，
看见了那张垂著头的侧影，
禁不住，泪盈满眶。

到了现在，
才能了解你感受的那种痛苦，
至少，我曾经爱过。
看著淹没在拥挤的人群
渐渐消失的背影
只在心中留下无限的悲伤。
走出检票口的那一刻，
雨也开始随著暗了下来，
这条街
如同往日，黑夜即将降临




时雨推荐

这是一首非常经典的歌曲，在历史上由多位歌手翻唱过，描写了在车站偶遇自己曾经深爱的人时心中挣扎的细腻情感。而这首歌曲也被Tiara翻唱并收录在她最新的翻唱专辑《Lady Tiara Love Song Covers》中。Tiara素有“新时代的恋爱传道师”之称，她拥有极其温和的歌声，配合重新编排的歌曲，非常适合各位读者在学习或者工作的空隙时静静地沉浸其中。

12 卒业の呗 ~アリガトウは何度も言わせて~

作词·作曲·演唱:GReeeeN

ずっとこのままいたいけれど
それじゃだめだと分かってるから
今このままでいたいけれど
そろそろ别れの时が来た
寂しくなるね　だけど今は
嬉しくないって明日を思って
忘れないよ　胸をはって　步んでいこうか
君とすごした时のようなワクワクさがして
笑き夸れ　道端に笑く花のように
踏まれても何度も笑颜で笑いてやれ

始まりはね　ぎこちなかったね
今じゃすべてが分かり合えるようで
なにをしてたわけじゃない时も
振り返れば爱しいだね
やりたいことや　叶えたいことは
思いつかないくらいたくさんあって
そのどれもきっと仆らを待ってて
だから今はまたいつか
ありがとうは　君の言叶へ
さようならは　君の背中へ
嬉しいのは　明日を思って
寂しいのは　昨日を思って

振り返れば　いろんなこと
乘り越えもすこしまけてもきた
そのすべては君がいたから
忘れない日々を思えるだね
今の仆には分からないことも
たくさんあるけどひとつ分かったよ
教科书にある言叶じゃなくて
君とのあの日が仆の今
ありがとうは何度でも言わせて
さようならは今日だけ言わせて
嬉しいのは明日を思って
寂しいのは昨日を思って

これから
どこかにある
出会うべき
すてきですこしつらいことは
きっと　それぞれ违うけれど
心のなかで
君の邻で
笑い合った日々を胸に　さあ
ありがとうは君の言叶へ
さようならは君の背中へ
嬉しいのは明日を思って
寂しいのは昨日を思って
ありがとうは何度も言わせて
さようならは今日だけ言わせて
嬉しいのは君を思って
寂しいのは君を思って
lalala ほほえみながら
そんな歌を歌って　今はさようなら
きっと泪が乾く暇もないくらい时が
仆らを待ってる
また会おうね
さあ　行こうか

虽然想一直这样在一起
但是我知道那样是不行的
虽然想像现在这样在一起
但是离别之时也即将到来
就要变得寂寞了但现在
想着明天还是很难感到高兴啊

不会忘记啊挺起胸膛走向未来吧
仿佛和你在一起的时候那样寻找未来
盛开吧就如同路边的花那样
即使被践踏也会无数次地笑着绽开

最开始还真是笨拙呢
现在好像一切都已心灵相通
即使在什么也没做的时候
回归以前就能感到安心

想做的事情亦或是想实现的事情
已经多到想不起来
那些事情一定都在等着我们
所以现在让我们改日再见

感谢是对你说的话
再见是对你背影说的话
高兴的是想着明天
寂寞的是想着昨天
回首望去有很多事情

有些跨越了有些还是失败
那些全部都是因为有你在
这些日子今后一定不会忘记
现在的我也依旧有着很多不知道的事情
但是我明白了其中的一件事

这并不是教科书有的东西
和你在一起的那些日子就是我的现在

请让我说无数次谢谢
请让我只在今天说再见
高兴的是想着明天
寂寞的是想着昨天

从今以后
无论在哪里
我们一定会再会。
不能很好度过的难关
一定每个人都不一样
但是在心中
在你身旁
互相笑着的日子一定会记在心上

感谢是对你说的话
再见是对你背影说的话
高兴的是想着明天
寂寞的是想着昨天

请让我说无数次谢谢
请让我只在今天说再见
高兴的是想着明天
寂寞的是想着昨天

lalala 一边微笑着
唱着那样的歌今天就是分别
一定有着连等泪水干了的闲暇都没有的时候
在等着我们
定再相会
那么出发吧


时雨推荐

毕业时节，总是会想起很多的情感。和朋友就要各奔东西的现在，许多往事会慢慢地浮现在心头。无论是好的还是不好的，过去的一切终将会烟消云散，只留下这份友谊留在彼此的心中。GReeeeN的这首《毕业之歌 请让我说无数次谢谢》很好地表达了与好友的离别之情。“请让我无数次地说谢谢，请让我只在今天说再见。”我的朋友，我们以后定能再见。



13 mnemonic

作词・作曲・演唱：やなぎなぎ

波は干いた珊瑚を攫って
そっと海に还してまた打ち寄せ続けてる

ざらざらと落ちる
砂粒のおとで目を觉ますよ

明日を忘れ
差し出される好意も全部振り拂って
走る夜は逆さの道
记忆なんて赖りないフィルムだけど
呼び觉まして
砂の城を作っている

水で固めたジオラマみたいな世界
时间が经てば风に崩されてしまう

何度组み立てて
何度坏したら气づくだろう

泪を忘れ
噎せ返るほどの痛みも仕舞い込んで
走る夜は荆の道
目を凝らしていつかの姿探してる
戻れないと最初から知っていたのに

宙を泳ぐメモリの群れ
跳ねる鲜やかなフロアだけが
味方になって心脏を摇らす
巡り巡った果てに岸边に归る
やがて体は削られて柔らかい砂になるだろう

全てを忘れ
名前さえ呼べなくなっても
明日はくる
残酷なほど等しい朝 (目を觉ませば)

それでも今は
爱しい全て折り重ねて走るだけ
海に混じる日がくるまで
记忆なんて赖りないフィルムだけど
呼び觉まして
砂の城を作っている

浪花冲走了干枯的珊瑚
慢慢回到海里又再打向岸边
沙沙作响地散落的沙粒声音
从中醒来吧

忘记明日
将所有伸过来的好意全部挥开
在夜里走在反方向的道路上
所谓的记忆 不过是不可靠的菲林而已
但请唤醒起它们
堆砌起沙之城堡

像是透视镜那样再水中凝固了的世界
经历一段时间后会被风所摧毁
不断地建立起来
又不断被破坏的话
总会察觉到吧

忘记悲伤
将令人窒息般的痛苦尽收心底
奔跑在布满荆棘的夜路上
凝望着似曾相识的身影
从一开始就知道不能回头了

零星地浮游着的记忆汇聚起来
只有跳动着鲜艳色彩的那一层
成为伙伴撼动着心脏

兜兜转转最后回到了岸边
很快身体就会粉碎变成柔滑的细沙
了吧

忘记所有
就算连名字都互换不出来了
明天还是会到来
就如同这样的早晨一样残酷(如果无法醒来的话)

即使如此现在还是
将所有的爱全部折叠起来走下去
直到融化在海中的那一天到来为止
所谓的记忆 不过是不可靠的菲林而已
但请唤醒起它们
堆砌起沙之城堡




宇宙人推荐

《来自风平浪静的明日》最终话的插入曲，同时收录在这部动画动画 ED1 的 CD 中。ED1 描述的是隔离在水陆环境以外进行观察，而本曲则是以海和沙滩为主题，从陆地观察水中的歌曲。mnemonic，是记忆术的意思。原本是やなぎなぎ忘记了大学时期的事情，故以沙堡和浪花来描述记忆的飘渺不定以及容易破灭的性质。

14 もうそう えくすぷれす

作词：meg rock　作曲・编曲：神前暁(MONACA)　演唱：千石抚子(CV.花泽香菜)




宇宙人推荐

《囮物语》的 OP 曲，同时也可以说是千石抚子第二首角色歌。随着故事的发展，千石抚子在《囮物语》中也从一个单纯的少女进化成病娇，虽然依然爱慕着历，但采取的行动再也不是暧昧地诱惑，而是因爱成恨，想杀死对方。相比起之前《恋爱サ－キュレ－ション》那种轻飘飘软绵绵的感觉，这首歌反而给人一种“扭曲”的色彩，天真无邪的歌词里隐含着极端的占有欲，仿佛把心爱的人抱住捏碎的感觉。

もうそうがね ぼうそうする
ちょうとっきゅうに とびのって
いま あいにいきたいの

いいわけとか りゆうだとか
めんどくさいな
うんめいだから しかたがないよね

かなわなければ
このこいは
えいえんに さめることもないの

なにもしらない
めをとじて
かわいいままで ほしにねがった

おもいどおりにならない
せかいなら もういらない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

おもいどおりにならない
せかいとか ありえない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

このきもちは このきもちにしか
わかんないのに
みんな かってに きめつけすぎだし

しらないのに しったふりで
そんな かんたんに あきらめちゃうの
もったいないよね

かなわなければ
このゆめは
えいえんに さめることもないの

なにもしらない
めをとじて
わかいいままで ほしにねがった

おもいどおりにならない
せかいなら もういらない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

おもいどおりにならない
せかいとか ありえない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

かなわなければ
このこいは
えいえんに さめることもないの

なにもしらない
めをとじて
わかいいままで ほしにねがった

おもいどおりにならない
せかいなら もういらない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

おもいどおりにならない
せかいとか ありえない
ほしいのは ひとつだけ
ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ ぜんぶ

トキドキ

我的妄想要暴走了
跳进超特级列车里
现在就去见你了哟

理由什么的 借口什么的
全都好麻烦呢
因为是命运所以没办法了呢

如果这份爱没法实现
将会永远都无法苏醒了

我什么都不知道 闭上眼睛
请让我永远都这么可爱
我如此向星星许愿

如果愿望无法实现
那么这个世界就再也不要了
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部

如果愿望无法实现
这个世界就不该存在
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部

这份心情 只有这份心情
我明明什么都不懂
大家却擅自过分地斥责我

明明不懂 却假装知道
这么轻易地放弃的话
太浪费了吧

如果这份爱没法实现
将会永远都无法苏醒了

我什么都不知道 闭上眼睛
请让我永远都这么可爱
我如此向星星许愿

如果愿望无法实现
那么这个世界就再也不要了
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部

如果愿望无法实现
这个世界就不该存在
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部

全部 全部 全部 全部

全部…………

如果这份爱没法实现
将会永远都无法苏醒了

我什么都不知道 闭上眼睛
请让我永远都这么可爱
我如此向星星许愿

如果愿望无法实现
那么这个世界就再也不要了
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部

如果愿望无法实现
这个世界就不该存在
我想要的东西只有一样
全部 全部 全部 全部


MARIOKART 8
TM

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2014.4
Vol.
54
UCG

【游戏议会】
二次元国度的汉字之“殇”

【斑斓之书】
家有骑士欲长成

【工作室物语】
战争机器的涅槃与重生

【映画馆】
一币通关小子
用游戏挥洒青春



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售